ゲームボーイ・スーパーゲームボーイ対応

牧場物語 GB

ぼく じょう もの がたり ジービー

完全攻略ガイド




BOKUJOU MONOGATARI
GB

牧場物語GB

ぼく じょう もの がたり ジービー

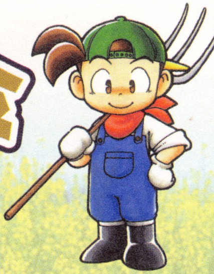
完全攻略ガイド



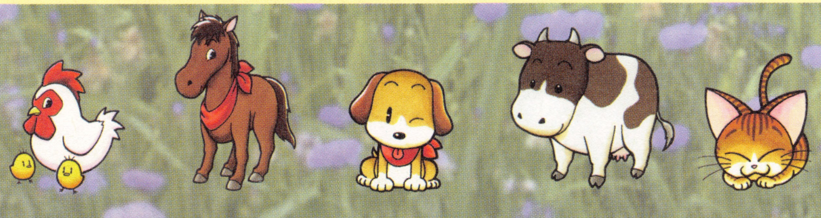


牧場物語 GB

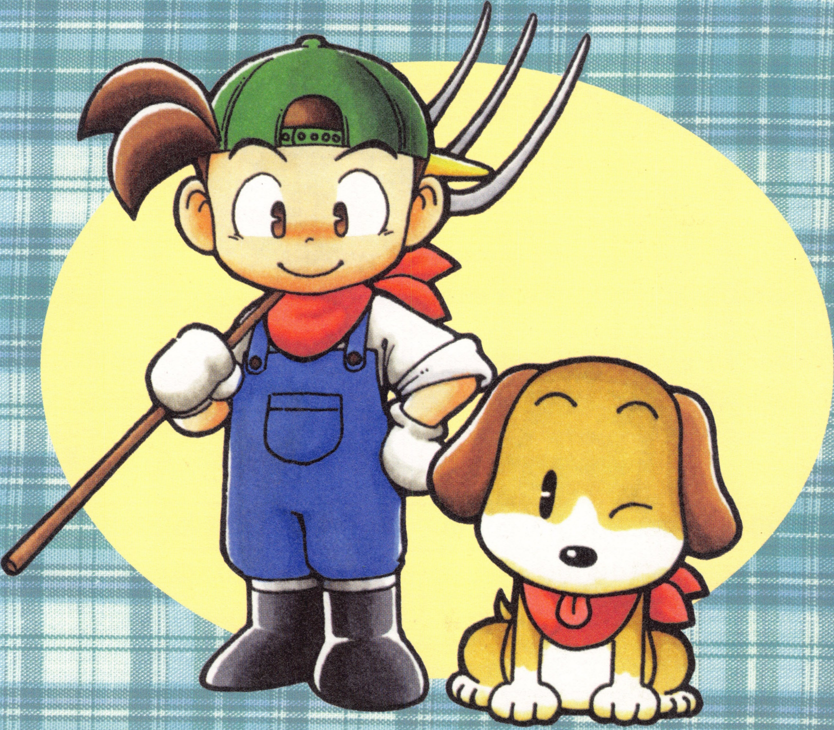
ぼく じょう もの がたり ジービー



完全攻略ガイド



基礎編
for Beginners



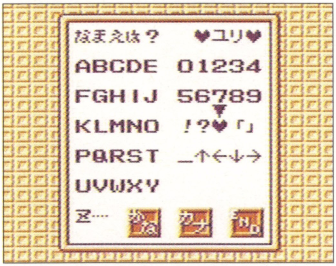
牧場作りに必要なことってなんだろう？　上手に牧場ライフを送って、楽しく過ごすための基本的な攻略法を紹介するよ！

主人公を決めよう！

主人公は、牧場で活躍するキミの分身だ。男の子と女の子の違いをしっかりつかんでおこう！

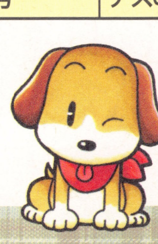
1 名前で買えるたねの種類が決まる！

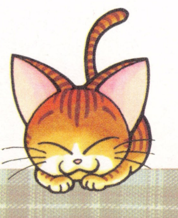
キミは気づいていたかな？　なんと『牧場物語GB』では、名前のつけ方によって、町の花屋さんで買えるたねの種類が決まってしまうんだ。名前の最初の1文字が決め手。どの種類の文字にすると、どんな種類のたねが買えるようになるのか、そのルールを下の表にまとめたよ。せっかく通信機能で友だちとたねを交換できるので、別のたねが買えるように名前をつけてみよう！



一番たくさんの種類のたねを買えるのは、記号ではじまる名前だけど……少し変!?

文字の種類	秋の月に買えるたね	冬の月に買えるたね
ひらがな	ナスのたね	ニンジンのたね
カタカナ	ラッカセイのたね	ブロッコリーのたね
アルファベット	ナスのたね	ブロッコリーのたね
数字	ラッカセイのたね	ニンジンのたね
記号	ナスのたね・ラッカセイのたね	ニンジンのたね・ブロッコリーのたね





2 男の子と女の子のどっちにする？

『牧場物語GB』では、主人公を「男の子」と「女の子」のどちらも自由に選べるようになったよ。男の子と女の子、どちらの主人公がいいかって!?　言葉づかいも、はじめから持っているアイテムの種類も微妙（びみょう）に違う。体験できるイベントも、ずいぶん違うらしいぞ！　しかし、特にどちらがいいということはないのだ。男の子と女の子、それぞれを主人公にした場合を解説したので、よく考えてキミ自身の主人公を決めてね！



男の子はカッコイイし、女の子はとってもカワイイ。けっこう悩むところ。



男の子はイベント充実！

男の子が主人公の場合、はじめは必要最低限（ひつようさいていげん）のアイテムしか持っていないので、けっこう大変。どちらかというと、『牧場物語GB』を何回かプレイした人向けかもしれないね。

【はじめから持っている物】

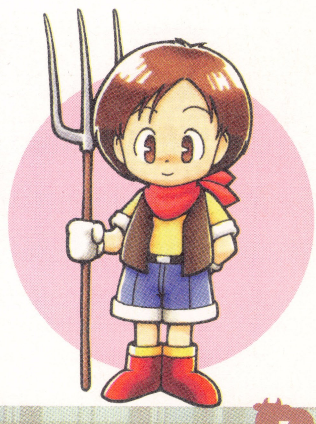
所持金：500G／道具：カマ、クワ、オノ、ハンマー／食べ物(各10個)：クロワッサン、おにぎり、肉まん、山ブドウ酒、目覚まし玉露（めざましぎょくろ）

女の子はアイテムが豊富！

女の子は、たくさんのアイテムを持っている。ゲームスタート時からたねとジョウロを持っているので、男の子よりは楽。『牧場物語GB』をはじめてプレイする人向けだよ。

【はじめから持っている物】

所持金：500G／道具：カマ、クワ、オノ、ハンマー、ジョウロ／食べ物(各10個)：クロワッサン、おにぎり、肉まん、山ブドウ酒、目覚まし玉露／たね(各1袋)：カブのたね、ジャガイモのたね、牧草のたね

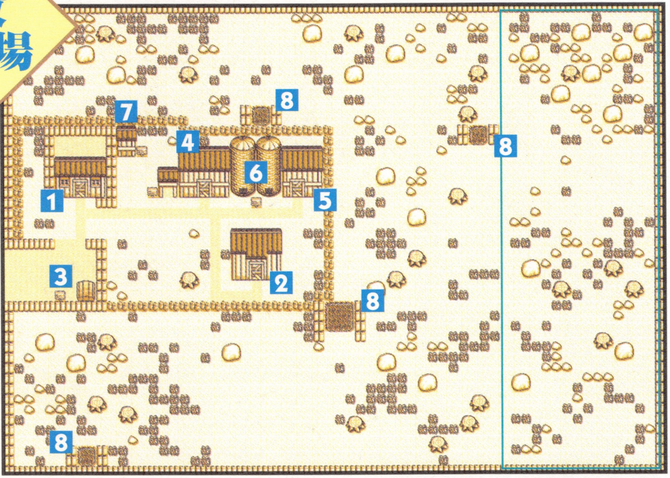


フィールド解説

町から牧場へ帰ってくると、出発した時間から必ず1時間過ぎているのだ。注意しよう！

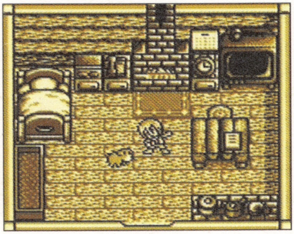
牧場

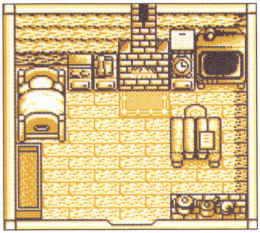
世界一のオリジナル牧場を作ろう！



□＝イベントのあと広がる土地（P32参照）

1 HOUSE 木の家

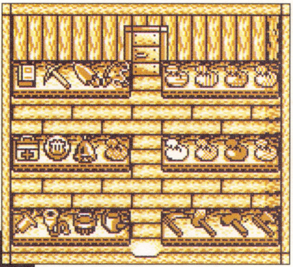




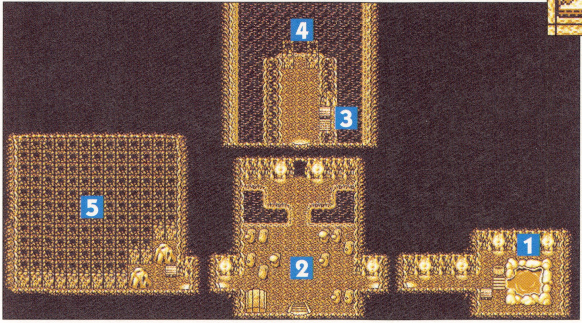
主人公が最初に住む家は、「木の家」。大工さんに増築を頼むと、「デラックス木の家」「ウルトラデラックス木の家」の順に大きくなる。家の中には、体力が回復できる「ベッド」、明日の天気がわかる「テレビ」、お金や動物の状態がわかる「家計簿」、友だちと動物やたねが交換できる「電話」があるよ。

2 BARN 納屋

牧場の仕事に必要な、いろいろな道具をしまっておくところ。納屋の地下にはコロボックルが住んでいて、キミの仕事を手伝ってくれるぞ。イベントもたくさんあるので、毎日通うようにしよう。



↑納屋の中
納屋は、牧場の仕事に必要な道具をしまうところ。少しずつ集めて、納屋を道具でいっぱいにしよう。



←地下
①地下温泉　②キノコの木　③釣り場　④湖の女神さまに会える場所　⑤金山

3 出荷箱

建物の外や小屋の中、納屋の地下にもある。毎日PM5:00までに作物を入れておけば、業者の人が持っていってくれるよ。

4 牛小屋

最高4頭の牛が飼える。たくさんミルクを出荷すると、小屋の左奥に「チーズメイカー」「バターメイカー」を置けるようになるよ。

5 ニワトリ小屋

入口の左側にあるのが出荷箱。タマゴを出荷箱に入れず、入口の右側にある台に置いておけば、3日でかわいいヒヨコが産まれるよ。

6 サイロ

牛やニワトリのエサであるカイバが入るところ。カマで刈った牧草は、自動的にサイロへ送られる。数は家計簿かサイロ前のかんばんで確認できるよ。

7 資材置き場

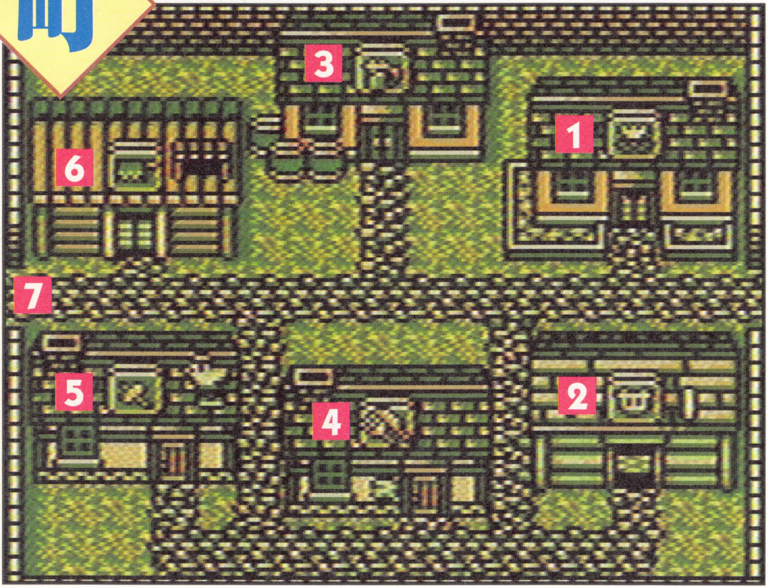
家を増築するために欠かせない資材を置いておくところ。牧場をかこんでいる柵を資材置き場に入れておけば、増築用の資材にできるよ。

8 水場

作物に必要な水をくむところ。水場の前でジョウロを使うと、水をくめるのだ。ゲームスタート時は、水場と出荷箱の近くに畑を作ろう。

町

牧場に必要な物をそろえよう!



1 FLOWER 花屋

畑にまくたねを売っているお店。作物のたねは季節ごとに売っている種類が違うけど、牧草だけは春から秋にかけて売っているのだ。営業時間は、AM8時〜PM6時までだよ。



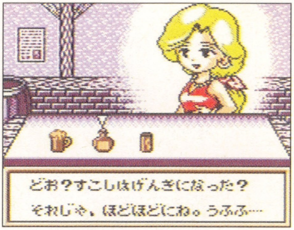
2 ANIMAL 動物屋

牛とニワトリを売ったり、買ったりできるお店。動物だけでなく、動物に使う道具を買うこともできるよ。お金がたまったら来よう。営業時間は、AM8時〜PM6時までだよ。



3 BAR 酒場

体力回復のための飲み物が買えるお店。ミルクを出荷したあとや、あるイベントをクリアすると、メニューが増える。営業時間は、ほかのお店と違ってPM6時～AM0時までだよ。



4 RESTAURANT 食堂

体力回復のための食べ物が買えるお店。朝・昼・晩のごはんをしっかり食べて元気に仕事をしよう。高いメニューはお金がたまってからにしようね。営業時間はAM8時～PM6時までだよ。



5 TOOL 道具屋

牧場の仕事に必要な道具が買えるお店。道具が品切れになっても、しばらくすると新製品が出ていることも……。どれもべんりな道具ばかりなので、こまめに来よう。営業時間はAM8時～PM5時までだよ。



6 CARPENTER 大工

主人公の家を増築してくれる大工さんがいるお店。増築に必要な資材を買うこともできるよ。お金に余裕ができてから、来るようにしよう。営業時間はAM8時～PM5時までだよ。



7 CHAPEL 教会

女神さまへの「おいのり」と、1日の運勢がわかる「うらない」ができるよ。牧場マスターになると、マリアがオルガンを弾いてくれる。開いている時間はAM8時～PM5時までだよ。



牧場マスター直伝！

牧場経営法ポイント10

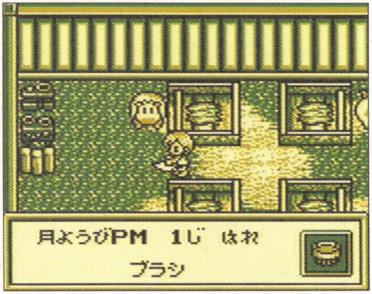
牧場を作るにはどうしたらいいのかな!?　もと牧場マスターのおじいさんが解説するよ！



ゲームをはじめる前に…
わしの説明をよく読んで、牧場の仕事をするコツをつかんでほしい。それでは、未来の牧場マスターよ。わしのかわりに牧場をまかせたぞ！

1　時間を上手に使おう！

『牧場物語GB』の世界では、1日は24時間、1カ月は30日、1年は4つの月でなりたっているのじゃ。現実と違って、ゲームの中は時間の流れが早いぞ。テキパキ仕事をしないと、牧場作りはむずかしいだろう。P11の表に牧場の1日のスケジュールをまとめたので、この表を見ながら予定を立ててキミだけの牧場を作ってくれ。



たまには「ぼ～」とするのもいいぞ。

時間の流れ

『牧場物語GB』の世界の1年間のできごとを表にした。牧場生活の特徴と時間の流れをつかもう！

春の月

1年でもっともおだやかな季節。毎年第4土・日曜日に「ピクニック」、2年目以降から毎年「新年のあいさつ」のイベントがあるぞ。

夏の月

作物の成長が早い季節。1年目の1～10日に「地震」、毎年1～30日の間に1回「台風」、20日に「夕すずみ」のイベントがあるぞ。

秋の月

おだやかな季節。毎年10日に「収穫祭」のイベントがある。主人公が男の子と女の子では、もらえるプレゼントが変わるぞ。

冬の月

作物は収穫できるけど、牧草を育てることができない季節。毎年24日「聖夜祭」、30日に「評価日」のイベントがあるぞ。

◆牧場の上手な1日の過ごし方◆

AM6時

- 朝ごはんを食べる(起床)
- 動物の世話・出荷
- コロボックルの世話
- ペットの世話

1日1回はペットを抱こう。納屋(地下)・牛小屋・ニワトリ小屋は時間がとまっているので、先に牛・ニワトリの世話をすれば、朝8時には作業が終わる。ゲームスタート時は開拓をするのじゃ。



朝一番の仕事は、ペットを抱くこと。大事なコミュニケーションなので、1日1回は忘れずにな。

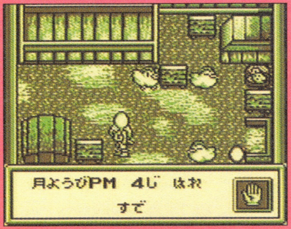
PM0時

- お昼ごはんを食べる
- 畑の世話
- 町へ行く

PM5時

- 出荷業者がくる

動物の世話がすんだら、あまった時間は畑の世話をする。牧草は、春・秋を中心にコツコツ刈り集めておくこと。ただし作物が実っていれば、出荷作業を先にしたほうがいいじゃろう。

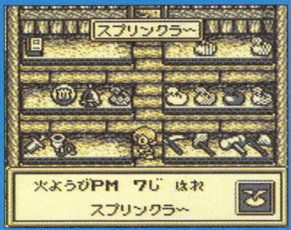


出荷業者の人は、毎日PM5時にやってくる。それまでにひたすら収穫物を入れるのじゃ！

AM0時

- 晩ごはんを食べる
- 牧場の開拓／畑の世話
- 酒場・温泉で体力回復
- 翌日の準備

牧場の開拓や牧草の刈り取りは、必ずしも昼間にやらなくていい。畑が増えてきたら昼は出荷、夜から翌朝までは体力を回復しながら開拓・水まきをするのじゃ。



ねる前に納屋へ行って、翌朝の仕事に必要な道具を持っておこう。ついでに温泉に入るのもいいぞ。

2 いろいろな畑の作り方

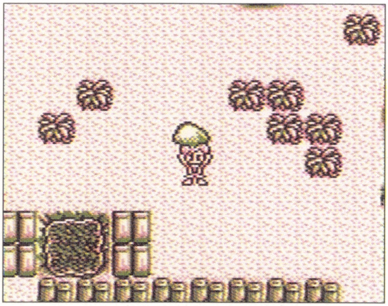
牧場の大切な仕事のひとつ、それが「畑仕事」じゃ。畑でとれた収穫物は、牛やニワトリが牧場にやってくるまでの数少ない収入源。また牛やニワトリを飼うようになっても、計画的に作った畑からは安定した収入を確保できるのじゃ。ここでは土地の開拓方法と、収穫物を出荷するのに効率がいい畑の作り方を紹介するぞ。

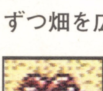
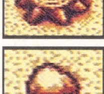
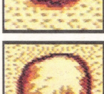


●土地をたがやそう！

開拓法 たがやす前の準備！

畑を作る前の下準備、それが「開拓」じゃ。ゲームスタート時の牧場は土地が荒れ放題。たくさんある雑草・石・切り株を取りのぞいて、土地をたがやせるようにしないといけないのじゃ。しかし、それらの特徴を知っていれば、開拓はカンタンにできるぞ。コツコツ開拓して、少しずつ畑を広げるのじゃ。



	雑草	カマを使って刈るか、持ち物を持たずに「すで」になって、Aボタンで引き抜くといいぞ。
	切り株	オノを使って割ると、自動的に資材として資材置き場にたまる。これで増築もバッチリじゃ。
	小石	ハンマーを使ってくだくか、「すで」で水場まで運んで捨てるのじゃ。畑に落とすと、たがやす前の土地にもどるぞ。
	大石	小石と違い、運ぶことができないぞ。ハンマーを6回使うか、スーパーハンマーを1回使ってくだくのじゃ。

ドル袋＋コイン たがやしてお宝発見！

地面をたがやしているとき、急に地面からコインやお金の入った袋があらわれたことはないかな？　じつはこれ、地面を掘ると出てくるお宝アイテムなのじゃ。評価日で入手できる「つるはし」を使えば、地下の金山でも見つけられるようになるぞ。



	**コイン**	土地をたがやすと、ときどき出現する。見つけるとお金が50G増える。
	**ドル袋**	土地をたがやしたり、金山を掘ると、ときどき出現する。掘り出すと所持金が100G増える。

●畑を作ろう！

畑の形 たがやしたところだけ芽が出る

育てる作物の性質にあわせて、畑の形をととのえれば、少ない時間で収穫物をたくさん出荷できるのじゃ。ここで紹介する畑の基本パターンを参考に、自分だけの畑の形をデザインするといいぞ。

◆3×3型



1袋のたね全部をまけるように、3×3の土地をたがやした畑。牧草や、春・秋・冬の作物向き。たねのムダはなし。

◆1列2列複合型



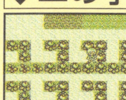
3×3ブロックの両はしだけたねをまく畑。水まきや、馬を使った出荷がすばやくできる。たねのムダは3個。

◆コの字型A



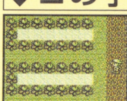
コの字が向き合っているので、水まきが楽。中央通路を2ブロックにすれば、馬が通れるようになる。たねのムダは2個。

◆ユの字横つなぎ型



ジョウロでの水まきが楽な畑。スプリンクラー入手後は、違う形もためすといいぞ。たねのムダは2個。

◆コの字型B



コの字型Aの変形タイプ。通路が長いので、水まきや馬を使った出荷が楽にこなせる。たねのムダは3個。

◆コの字複合通路型



コの字型の変形タイプ。水まきや、馬を使った出荷にべんり。どちらかというと、夏の作物向き。たねのムダは3個。

3 作物の育て方をおぼえよう！

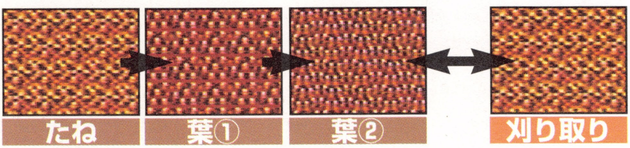
牧場の畑で育てる作物の種類によって、お金のたまり具合が変わってくるぞ。ここでは、すべての作物の育て方を教えるぞ。どの作物のたねはどの季節に畑にまけて、何日くらいで収穫できるようになるか……大切なことだから、ちゃんとチェックするんじゃぞ。

●春・夏・秋にまけるたね 1種類

牧草のたねは、春から秋に花屋で買える。1度たねまきすると、春から秋にかけて何度でも刈れる。畑の形は3×3ブロックがいい。

牧草のたね 水まき不要、10日で刈り取りOK

牧草は水まき不要。10日後で牧草が刈れるようになり、8日後ふたたび刈り取れるぞ。牧草の上は移動できるので、畑と畑の間に作った3ブロック分の通路を牧草地にすると、土地のムダがなくなるぞ。

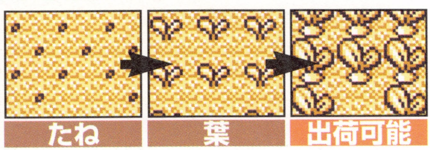


●春の月にまけるたね 2種類

カブのたねとジャガイモのたねは、春の月になると花屋で買える。1度収穫すると畑の状態にもどるので、いろんな形の畑を試そう。

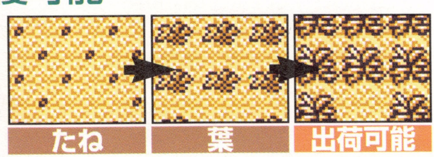
カブのたね 最短5日で収穫可能

たねまきして3日後で発芽、5日後で収穫できる。ジャガイモより成長は早いが、売り値は安いのじゃ。毎日水まきしないと成長がとまる。



ジャガイモのたね 最短7日で収穫可能

たねまきして、4日後で発芽して7日後に収穫できる。カブより成長は遅いが、それだけ売り値は高い。毎日水まきしないと、成長がとまる。

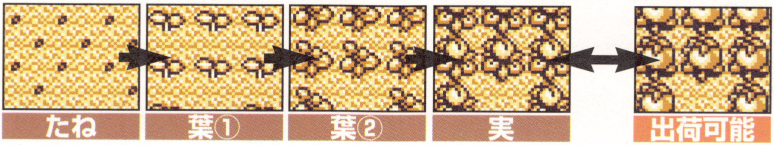


●夏の月にまけるたね 2種類

トマトのたねとトウモロコシのたねは、夏の月になると花屋で買える。1度収穫しても、毎日水まきすれば、また収穫できるのじゃ。

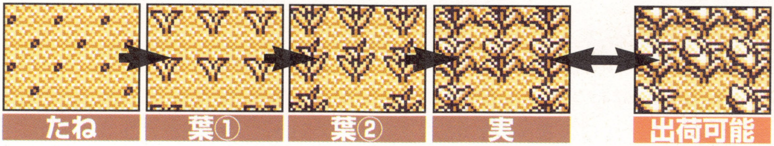
トマトのたね 最短9日、最高11回収穫可能

たねまきして、4日後で発芽して9日後に収穫できる。残った株が成長して、4日後にふたたび実がなるぞ。毎日水まきしないと、成長がとまる。



トウモロコシのたね 最短13日、最高6回収穫可能

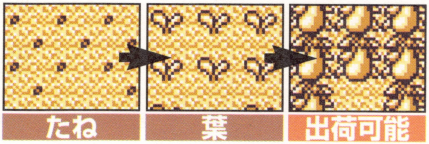
たねまきして、4日後で発芽して13日後に収穫できる。収穫後、5日後にふたたび実がなるぞ。毎日水まきしないと、成長がとまる。



●秋の月にまけるたね 2種類

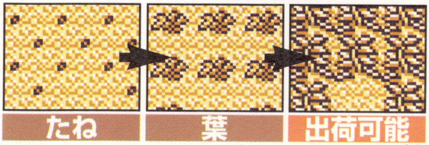
ナスのたねとラッカセイのたねは、条件がそろえば秋の月に花屋で買える(P4参照)。1度収穫すると、畑の状態にもどるのじゃ。

ナスのたね 最短5日で収穫可能



たねまきして3日後で発芽、5日後に収穫できるぞ。毎日水まきをしないと、枯れないけれども成長がとまる。

ラッカセイのたね 最短7日で収穫可能



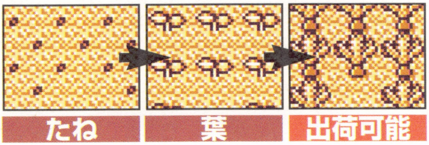
たねまきして4日後で発芽、7日後に収穫できるぞ。毎日水まきをしないと、枯れないけれども成長がとまる。

●冬の月にまけるたね 2種類

ニンジンのたねとブロッコリーのたねは、条件がそろえば冬の月に花屋で買える(P4参照)。ブロッコリーは、水まきすればまた収穫できる。

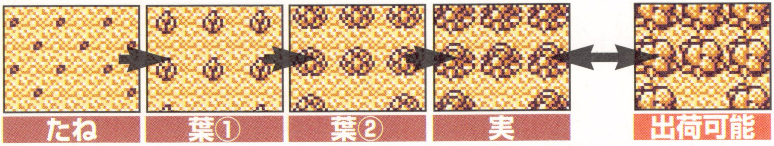
ニンジンのたね 最短7日で収穫可能

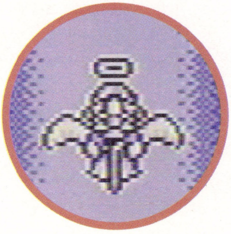
たねまきした4日後に発芽、7日後には収穫できるようになるぞ。ニンジンは1度収穫すると、株が残らずに畑の状態にもどってしまう作物じゃ。また、同じ月に育てられるブロッコリーと比べた場合、成長は早いが売り値はちょっとだけ安いぞ。もし花屋でニンジンのたねしか買えないときは、畑の形を工夫したり、広げたりして出荷数を増やすようにするといいじゃろう。毎日水まきしないと、成長がとまる。



ブロッコリーのたね 最短9日、最高11回収穫可能

たねまきして4日後に発芽、9日後に収穫できるようになるぞ。ブロッコリーは、1度収穫しても残った株がまた成長するタイプなので、4日後には実がとれるようになる。ニンジンより成長は遅いが、売り値はブロッコリーのほうが高いぞ。毎日水まきをしないと、成長がとまる。

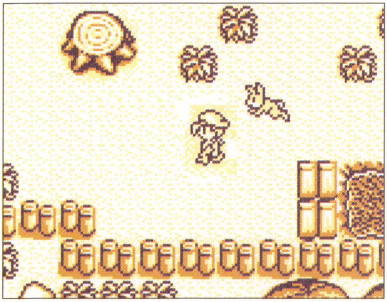




冬の月は出荷天国じゃ!

寒い冬の月は、畑仕事がはかどらないと思いこんでいないかな？　ところがそれは正反対！　冬の月は仕事が限られているので、思いっきり畑仕事に集中できる。たくさん出荷してお金をかせぐのじゃ！

4 動物たちと仲よくなろう！

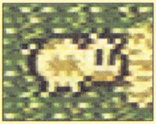


青い空、白い雲。そして動物たちとの心温まるふれあいは、田舎暮らしならではの楽しみじゃ。そう、動物たちとのコミュニケーションは大切な牧場の仕事のひとつ。動物と仲よくなれば、しあわせな牧場生活ができるのじゃ。ここでは、ペット・牛・ニワトリはもちろん、牧場で会える野生の動物について解説するぞ。

●牛を買おう！ …買える条件　お金5000G以上、牧草地36ブロック以上

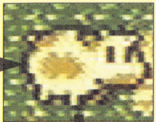
牛の種類　成長は3段階、ミルクは大牛のみ

動物屋で買えるのは、ふつうは中牛。牧場にいる牛の愛情が高いと、ときどき大牛が買えるぞ。牛の愛情度が増える要素は、1日1回話す／ブラシをかける／散歩させる。減る要素は、エサをあげない／いじめる／雨・雪の日の散歩。牛が病気になったら1週間以内に薬を使うのじゃ。



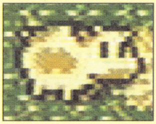
●小牛

大牛に牛のたねを使うと産まれる。エサはいらない。2週間で中牛に成長するぞ。



●中牛

大牛より少しだけ小さい牛。エサは必要ない。21日で大牛に成長するぞ。

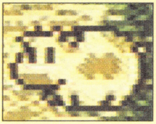


●大牛

ミルクを出したり、小牛を産めるぞ。エサは毎日必要じゃ。1日忘れると2週間ミルクを出さなくなるぞ。

◆ミルクのサイズは、愛情度に比例するよ！

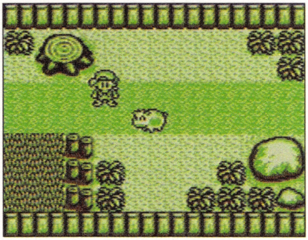
愛情度(最大値255)	ミルクのサイズ
低い	ミルクが出ない Sミルク
ふつう	Mミルク
高い	Lミルク



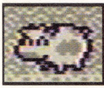
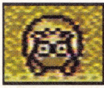
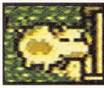
●にんしんした牛

にんしんした日から、21日後に子牛が産まれる。にんしんすると、母牛の愛情度がアップする。出産したあとは、母牛と子牛の愛情度が両方ともアップするぞ。

牛の散歩 早朝の散歩を日課にしよう！



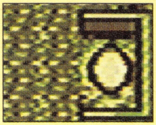
1頭の牛を散歩に連れ出すと、飼っているすべての大牛の愛情度がアップする。もっとも楽に愛情度を上げられるので、毎日散歩に連れていくのじゃ。ただし、雨・雪の日の散歩はダメ。牛が病気になったり、不機嫌になってしまうぞ。散歩中にモグラに会っても、不機嫌になることがある。体調や気分が悪くなると、ミルクのサイズが小さくなりやすいので注意するのじゃ。

	**ラブラブ**	散歩に連れていった牛の愛情度が高いと、ニッコリとほほえむのじゃ。
	**ビックリ！**	散歩中にモグラに出くわすと、愛情度の高い牛ならビックリした表情をするだけ。不機嫌にならないぞ。
	**不機嫌**	愛情度の低い牛がモグラに出会うと、不機嫌になってしまうのじゃ。

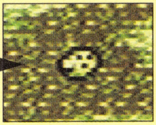
●ニワトリを買おう！…買える条件 お金が1500G以上、牧草地12ブロック以上

ニワトリの種類 成長は2段階、安定した収入源！

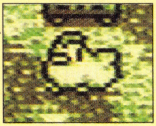
ニワトリは動物屋から最高4羽まで買える。でも、買うのは1羽だけにして、残りの3羽はタマゴからかえそう。毎日エサをやれば、1日1個のタマゴを産む。手軽で安定した収入源なので、早めに買っておくことじゃ。



●タマゴ
タマゴを、小屋の入口右側にあるふ化台に置くと、3日後にふ化してヒヨコになるぞ。



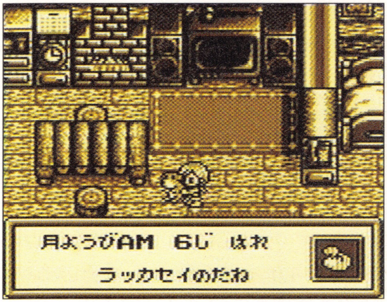
●ヒヨコ
エサは不要。ヒヨコになって7日過ぎると、ニワトリに成長してタマゴを産んでくれるぞ。



●ニワトリ
エサをあげると、翌日タマゴを1個産む。1度忘れると3日連続でエサをあげるまで産まない。

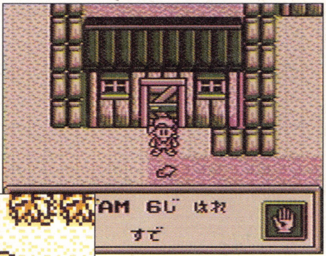
ペットとのおつきあい 毎日1回は抱いてあげよう!

キミが牧場ライフのパートナーに選んだペットは犬かな？　猫かな？　ペットは、ほかの動物たちと違ってキミが世話をする必要はないぞ。さすがはキミのパートナーといいたいが、じつはさびしがり屋なのじゃ。1日1回は抱いてあげると愛情度がアップするぞ。でも、1日に何回抱いても、愛情度がアップするのは1回だけじゃ。



その他の動物 牧場をおとずれる動物たち

牧場をおとずれる野生の動物たちは、主人公が牧場でヒマつぶしをしていると、ときどき出会うことができるぞ。動物を見ると、主人公のしあわせ指数がアップする。たまには、のんびりするのもいいじゃろう。

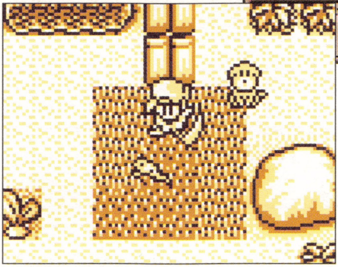


↑スズメ

家から出ると、ドアの前でエサをついばんでいることがあるんじゃ。

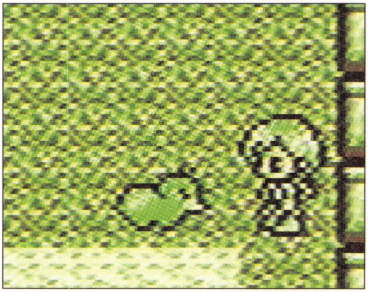
カエル→

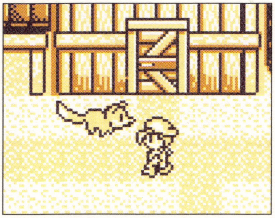
牧草を刈っていると、ときどき草むらから飛び出してくるのじゃ。



↓モグラ

開拓中や牛の散歩中に、たまに地面から顔を出すのじゃよ。





←キツネ ウサギ リス

牧場でボーッとしていると、姿を見せることがあるんじゃ。

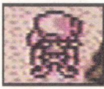
POINT 5 仕事と疲労の関係は？

仕事をすれば疲れがたまる。これは当然のこと。でも、同じ仕事をするにしても、うまくスケジュールをくめば効率よく作業ができるのじゃ。体の疲れ方や、体力の回復法について紹介するぞ。

体力と疲労　道具を使うと疲れる

作業のとき、道具を使うたびに体力値は減るぞ。使った道具によって減る体力はさまざまだ。がんばって牧場を広げるのもいいけど、がんばりすぎるのも逆効果じゃ。体力の減り方で主人公は違ったアクションをするので、それを目安に作業を進めよう。各道具の体力の減り方はP68からのリストを見るのじゃ。



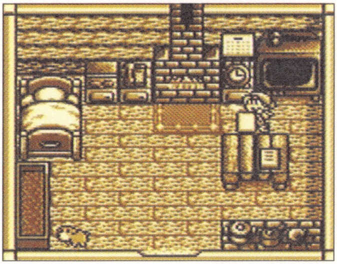
	汗をふく	体力値が半分以下になると、顔の汗をふきはじめるのじゃ。ちょっとひと休みするといいぞ。
	ため息	体力値が60%以上減るとため息をつく。これはかなり疲れている状態なので、早めに休息しよう。
	座りこむ	急に座りこんだら、作業を中止したほうがいいぞ。これ以上無理をせず、家にもどってゆっくり休むのじゃ。
	倒れる	体力が0になると倒れるぞ。こうなると道具を使った作業ができなくなるのじゃ。家にもどってねよう。

体力せつやく　すでの仕事は疲れない

体力が少ないときは、どうしてもできる作業に限りがあるぞ。そんなときは「すで」の状態でできる仕事をしよう。小石や雑草を捨てたり、収穫物や資材・柵を運ぶ仕事は体力値が減らない。だから、いくらでも働けるのじゃ。道具を使う仕事と、すでの仕事を使い分けて、牧場を大きくするのじゃ。

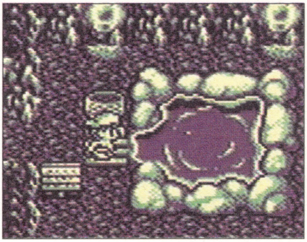


体力回復法 昼は食堂、夜は酒場



体力の回復方法で一番カンタンなのはねることじゃ。でも、それでは働く時間が少なくなるというときは、食べ物を買っておくのじゃ。主人公は食べ物を持っていれば、自動的に1日3回ずつ食事をする。なにを食べるかは選べないので、あらかじめ町で回復度が高いものを買っておくといいじゃろう。

体力回復法その2 連続温泉で完全回復！



時間を節約（せつやく）しつつ体力を完全回復したいときは、地下の温泉に入るといいじゃろう。温泉に1回入ると、最大体力の20%を回復する。1回の回復値は少ないけれども、何度も入れば完全回復だってできるのじゃ。しかも地下は時間がとまっているので、ゆっくりとリラックスできるぞ。

体力増強 力の木の実で体力アップ！



地面をたがやすと、ときどき見つかる「力の木の実」。これを食べると体力が10ポイント回復するうえに、体力の最大値が10ポイントもアップするのじゃ。最高10個見つけられるけれど、全部発見するのはむずかしいぞ。けれど、あきらめるのは早い。あせらずじっくりと探すのじゃ。

入手した実の数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MAX体力値	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200

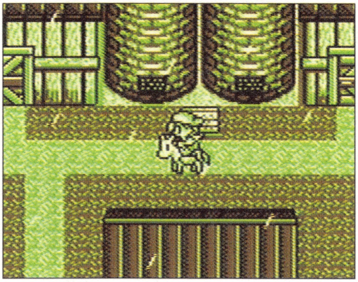
6 イベントクリアで楽しい牧場ライフ！

『牧場物語GB』には、季節やアイテムごとにイベントが用意されている。それらをうまくクリアできるかできないかで、キミの牧場ライフが大きく変わるのじゃ。よりよい牧場を作るためにも、各イベントに関する情報をここで大公開するぞ。しっかりチェックするのじゃ！

●天候に関係するもの 3種類

天候に関するイベントは四季に大きく関係する。特に夏の月に起きる台風と地震のイベントは要チェックじゃ！

雨・雪 ……1年中発生



雨は春・夏・秋の月に、雪は冬の月にしか降らないぞ。雨や雪が降った日は、作物に水をやらなくてすむ。また牛を散歩に連れて行くと、愛情度が下がって不機嫌になったり、病気になることもあるのじゃ。十分に注意しよう。

台風 ……夏の月に1回発生



台風は、夏の月の1～30日の間に必ず1回はやってくるやっかいなイベントじゃ。台風が来た日は1日中家から出られないので、畑や動物の世話ができないぞ。台風が過ぎ去ったら、畑が荒らされていないか、牛が病気になっていないかチェックじゃ。

地震 ……1年目の夏の月に発生



1年目の夏の月には、1回だけ必ず地震が起きるぞ。地震が起きたあとは、地下の入口でコロボックルが岩の下じきになっているのじゃ。ハンマーで岩をくだいてあげると、しあわせ指数とコロボックルの信頼度がアップするぞ。

●アイテムに関係するもの 9種類

道具関係と回復アイテムに関するイベントは全部で9種類。牧場での仕事に関わる重要なものばかりだ。

スーパーオノ ……湖の女神さまのイベント後



1年目の夏の月に地震が起きたあと、地下の湖の奥まで進もう。そこからオノを投げると、湖の女神さまが登場するのじゃ。女神さまの質問に正直に答えれば、ふつうのオノがスーパーオノにパワーアップしてもどってくるぞ。

スーパーハンマー ……1回目の増築後に発生



まずは、大工さんに頼んで「デラックス木の家」に増築するのじゃ。新しい家が建つと、そのお祝いとして大工さんがスーパーハンマーをプレゼントしてくれるぞ。

スーパーカマ ……コロボックルと仲よくなると発生



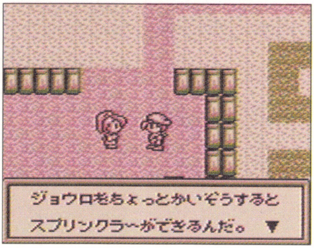
コロボックルと仲よくなると、地下の入口にいるコロボックルにカマの切れ味をきかれるぞ。そこで「はい」を選ぶと、カマを研いでスーパーカマにしてくれるのじゃ。

スーパークワ ……スーパーカマ入手後、さらにコロボックルと仲よくなる



コロボックルとさらに仲よくなると、話しかけたときにクワの調子を質問されるぞ。そこで「はい」を選ぶと、今度はクワを研いでスーパークワにパワーアップしてくれるのじゃ。

スプリンクラー……たがやした土地が64ブロック以上



たがやした土地が64ブロック以上になったら、翌日アンがスプリンクラーの完成を知らせにやってくる。ジョウロと比べ、1度に3×3ブロックに水をまけるのじゃ。これで、水まき作業の効率が3倍にアップじゃ！

力の木の実……コロボックルと仲よくなる!



コロボックルと仲よくなったあと、地下の入口前にいるコロボックルに話しかけるのじゃ。好きなキノコをもらっているお礼に、力の木の実をくれるぞ。土地をたがやさなくても手に入る貴重（きちょう）な1個じゃ。もらいそこねないように、毎日話しかけるようにしよう。

山ブドウ酒　ケーキ……秋の月の10日



秋の月の10日に、豊作を祝う収穫祭があるぞ。イベントは、主人公が朝起きたときからはじまる。主人公が男の子の場合は、イブが山ブドウ酒をくれるぞ。女の子の場合は、エレンがケーキを持ってきてくれるのじゃ。

特製ワイン……2年目の春の月の10日



収穫祭のイベントで、イブからお酒をもらっていると起きるイベントじゃ。マリアの質問に「はい」と答えておくと、しあわせ指数がアップするのじゃ。また、このイベントが起きたあと、酒場で特製ワインが売られるようになるぞ。

釣りざお つるはし 雨降りの傘

……毎年冬の月の30日

毎年、冬の月の30日になると、主人公の1年間の仕事ぶりに成績をつける「評価日」イベントが起きるぞ。イベントでそれぞれの条件を満たすと、成績結果によってもらえるアイテムが変わるぞ(P32参照)。



●しあわせに関係するイベント 5種類

主人公がどれくらいしあわせかを知るための目安「しあわせ指数」に関係する。イベントを成功させれば、しあわせ指数がアップするよ。

タマゴを買にくる子供

……3羽目のニワトリが、はじめてタマゴを産んだとき

3羽目のニワトリがはじめてタマゴを産んだ日の朝、子供がタマゴを買いに牧場にやってくる。おばあちゃんのおつかいでやってきたのだ。タマゴを売ってあげると子供は大喜び。代金として75Gもらえるぞ。



おつり

……タマゴのイベントで、子供にタマゴを売ってる場合

「タマゴを買いにくる子供」イベントで、タマゴを売っていれば、その翌朝に発生するぞ。子供がタマゴ代のおつり5Gを取りにくるので、ちゃんと渡してあげるのじゃ。おつりを渡せば、しあわせ指数がアップするぞ。



コロボックルを助ける

……地震が起きたあと

1年目の夏の月、地震が起こったあとに地下へ行こう。コロボックルが岩の下じきになっているので、ハンマーで岩をくだいて助けてあげるのじゃ。助けてあげれば、しあわせ指数とコロボックルの信頼度がアップするぞ。

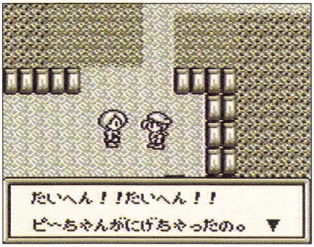


ピクニック……春の月の最後の日曜



「ピクニックに行こう」というニーナのお誘いにOKするのじゃ。そうすれば、次の日曜日にニーナ、エレン、マリアの3人とピクニックに行けるぞ！　たまには牧場の仕事をはなれて、ゆっくりするのもいいものじゃぞ。

小鳥を探す……1年目冬の月の20日



冬のある日、エレンが牧場にやってくるのじゃ。かわいがっていた小鳥がいなくなったので、一緒に探してとお願いされるぞ。困ったときはおたがいさまなので探してあげよう。2人で探せば、すぐに見つかるはずじゃ。

●その他のイベント 5種類

『牧場物語GB』には、ほかにもたくさんのイベントが用意されている。何度もプレイして、すべてのイベントを見てみよう。

子馬がきた！……1年目春の月の10日

牧場に新しい仲間が加わるぞ！



収穫祭……秋の月の10日

実りの秋、1年の成果の総決算！

新年のあいさつ……2年目以降の春の月の1日

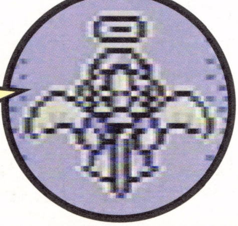
年のはじめはあいさつから。

聖夜祭……冬の月の24日

牧場で大パーティーじゃ！

ほかにもイベントは盛りだくさん

これ以外にも、いろんなイベントがたくさんあるぞ。もし町の人が牧場にきたら、親切にしてあげるのがイベントクリアのコツじゃ！



7 「しあわせ指数」のしくみとは？

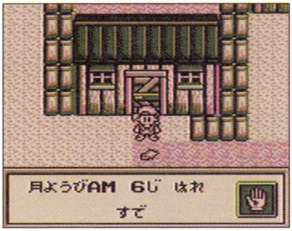
「しあわせ指数」とは、主人公がどれだけしあわせかを知る目安。数値が高いほど、主人公はしあわせ。プレイ中にデータは見れないけれど、ゲームスタート時は0で、主人公の行動によって増えたり減ったりするのだ。牧場マスターになるには、しあわせ指数が高くなくちゃいけない。どうすればしあわせになれるか考えよう。



●しあわせになるためには…？

しあわせ指数アップ ほのぼの生活してみよう！

しあわせ指数は、かんたんにアップ・ダウンしてしまう。せっかく上がったしあわせ指数を下げないためにも、動物たちの世話などに気を配っていこう。牧場が大きくなると、けっこう忘れがちになるので要注意じゃ。しあわせ指数がアップする条件とダウンする条件を紹介したのでチェックしよう。



●しあわせ指数アップの条件

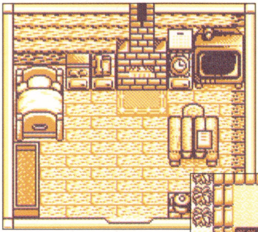
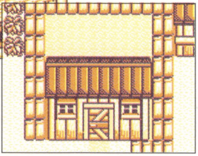
牧場を立派(りっぱ)にしたり、飼っている牛やニワトリが増えたりすると、しあわせ指数がアップする。また、町の人々のお願いを聞いてあげてもアップするぞ。のびのびと、やさしい気持ちで暮らしていれば、しあわせ指数は自然にアップするのじゃ。

●しあわせ指数ダウンの条件

大切に育ててきた動物を売ったり、死なせたりすると、しあわせ指数が減るぞ。また町の人からの頼みごとを断(ことわ)ったり、イジワルしても減るのじゃ。しあわせ指数が下がると、牧場マスターになれないばかりか、自分の牧場に対する愛情も疑われてしまうぞ。

8 マイホーム増築のススメ！

　お金がたまったら、主人公が住む家を増築しよう。広い家に建てかえれば、評価日の成績がよくなるのじゃ。どんな条件がそろえば、木の家がデラックス、ウルトラデラックスの家に変わるのか？　そして、ベッドやテレビ、テーブルがどんなふうに変わって、家が広くなるのかを紹介するぞ。

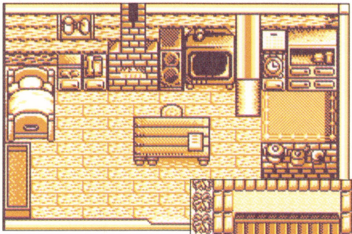
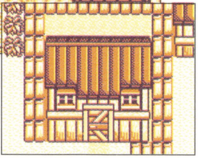



ふつうの木の家。決してせまくはないけど……。

●デラックス木の家を建てる！　…条件　資材100個以上、資金2500G以上

建てどきは？……1年目春の月下旬

　条件を満たせば大工さんに増築を頼めるぞ。増築すると家はひとまわり大きくなって、部屋も広くなる。家具もデラックスになって、キッチンやテーブルが立派になるぞ。テレビにはスピーカーが1個つき、タンスが増える。快適度もアップじゃ。

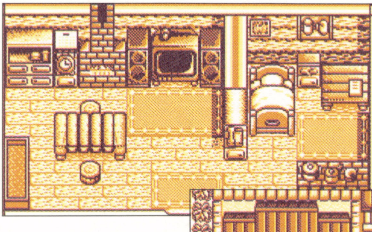
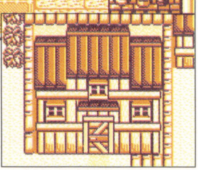



う〜ん、満足!?　いえいえ、これで満足してちゃダメ！

●ウルトラデラックス木の家を建てる！…条件　資材300個以上、資金5000G以上

建てどきは？……1年目夏の月下旬

　デラックス木の家を建てたら、次はウルトラデラックス木の家をめざそう。条件はきびしくなるけど、がんばって完成させるのじゃ。さらに大きくなった部屋には、テーブルとテレビのスピーカーがもう1個ずつ増えるぞ。もっと住みやすくなるぞ。

ここまで広くなれば大満足。家から出たくなくなっちゃう？

9 コロボックルに手伝ってもらおう！

コロボックルは道具をバージョンアップしてくれるだけじゃない。なんと、キミが休んでる間に作物に水をあげたり、収穫したりして、いろいろと牧場の仕事を手伝ってくれるのじゃ。キミも、これなら大丈夫!?そのためには、キノコをあげたり、話しかけたりと彼らと仲よくして、信頼度を上げておく必要があるぞ。



●コロボックルに仕事をたのんでみよう！

タイマー機能ON 電源OFF中もゲームは進む

仕事の手伝いをお願いすると、タイマー機能がONになり、電源OFF中もゲームが進んでいるぞ。ただし、1日1回は話しかけなかったり、信頼度が低いと、コロボックルは手伝ってくれない。また、タイマー機能がONになると、ゲーム中の時間の進み方が選べるのじゃ。時間の進み方は、下を見てほしい。



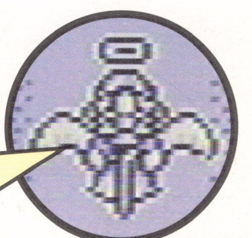
牧場の1日は……

タイマー機能時「はやい」 → 現実の3時間に相当

タイマー機能時「ゆっくり」 → 現実の6時間に相当

コロボックルの信頼度って、なに!?

コロボックルの信頼度とは、主人公とコロボックルがどれくらい仲よしかを知る目安じゃ。プレイ中にこの数値の確認はできないけれど、ゲームスタート時の信頼度は0。毎日話しかけたり、収穫物をプレゼントすると信頼度が上がる。お手伝いを頼みすぎたり、イジワルすると信頼度が下がってしまうぞ。



10 友だちに電話をかけよう！

なんと、『牧場物語GB』は友だちと通信することもできるんじゃ！　まずは2台のゲームボーイを通信ケーブルでつなぎ、ゲームを「つづきから」ではじめる。ゲームがはじまったら家の中の電話をかければOKじゃ。

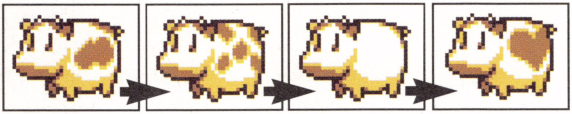
●友だちと交換できるもの　17種類

牛　成長そくしん効果あり

牛の交換をすると、牛がワンランク成長する。交換した牛が中牛だったら大牛になるといった具合じゃ。くり返せば、かんたんに牛を成長させられるぞ。さらに、交換する相手の牛小屋が2つ空いていれば、にんしん中の牛を交換しただけで翌日小牛が産まれるのじゃ。

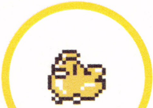


模様(もよう)が変わる！
牛を交換していると、その回数によって体の模様が変化するぞ。



ニワトリ　金のニワトリ出現！

ニワトリの交換をしていると、64分の1の確率で、交換したニワトリが「金のニワトリ」（P56参照）に変化するぞ。しかも、金のニワトリは「金のタマゴ」（P57参照）を産んでくれるのじゃ。金のタマゴの売り値は、1個1500G。変化するかどうかは完全に運まかせなのじゃ。なかなか手に入らないので、友だちとがんばって交換しあうのじゃ。



たね　ペット　持っていないものを交換しよう！

通信機能を使えば、牛やニワトリ以外にもたねやペットを交換できるぞ。でも、アイテムは交換はできないので注意。これだけの物が交換できれば牧場生活もずいぶんと楽になること間違いナシ！　同じ牧場を作っている仲間同士、助け合って牧場を大きくしていこう。

応用編
for Masters



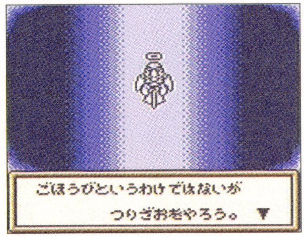
「基礎編」でおじいちゃんが教えてくれたこと、ちゃんとマスターできたかな？ ここでは、季節別に楽しい牧場ライフの過ごし方を解説するよ！

評価日について

毎年冬の月の30日には、天国のおじいさんが
キミの1年間の仕事ぶりを評価してくれるぞ!

冬の月の30日は運命の日

冬の月30日は、天国からおじいさんがやってきてキミの仕事を見てくれる「評価日」がある。ただし「牧場マスター」の条件を満たしていた場合は、「評価日」の条件をクリアしていてもアイテムはもらえないぞ。



アイテムがもらえる条件 ※1

①全項目がAランク‥‥雨降りの傘
②Aランクが4つ以上‥‥‥つるはし
③Bランクが4つ以上‥‥‥釣りざお
④Bランクが2つ以上‥新しい開拓地

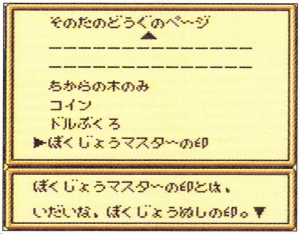
条件＼評価	Aランク	Bランク	Cランク
牛の頭数	4	2〜3	0〜1
ニワトリの羽数	4	2〜3	0〜1
たがやした面積	1600ブロック以上	800〜1599ブロック	0〜799ブロック
総出荷数	4500個以上	1500〜4499個	0〜1499個
自宅の大きさ	ウルトラデラックス木の家	デラックス木の家	木の家

※1 評価日にもらえるアイテムは、低いランクのアイテムを持っていないと、次のランクのアイテムを入手できない。たとえば評価がAランク4つ以上でも、前の年の評価日で「釣りざお」を入手していないと、「つるはし」はもらえない。

牧場マスターになるための条件

キミも牧場生活のすべてを知りつくして、真の「牧場マスター」になろう！

牧場マスターってなに？



牧場マスターとは、牧場のすべてを知りつくした牧場生活のスペシャリストのこと。毎年冬の月の30日におとずれる「評価日」で「牧場マスター」になることは、このゲームの目的のひとつだ。ぜひ、チャレンジしてみよう！

牧場マスターの条件※2

①力の木の実入手数 ……6個以上	④所持金 …………65536G以上
②タイマー機能稼働（かどう）時間 …240時間以内	⑤「評価日」評価基準 ……すべてA
③しあわせ指数 …………250以上	

エンディング後もゲームは続く…

「牧場マスター」、それはこのゲームをプレイする人たち、みんながあこがれる「しるし」だ。しかし、「牧場マスター」になる楽しみはほかにもあるぞ。それはこのゲームのエンディングが見られるという特典だ。毎年冬の月の30日、AM5時までに「牧場マスター」の条件を満たしていると、ゲームのエンディングをむかえることができるんだ。でも、『牧場物語GB』のスゴイところは、エンディング＝ゲームの終わりじゃないこと。キミがプレイし続ければ『牧場物語GB』の世界はずっと続くのだ。自分の牧場が将来（しょうらい）どんなふうに広がるのか…
…想像（そうぞう）すると楽しいね！



エンディングをむかえても、牧場の日々に終わりはない。がんばれッ！

※2　タイマー機能は、毎年冬の月の30日に稼働時間のカウントがリセットされる。翌年春の月の1日からは、稼働時間が「0」でスタートすることになる。また、力の木の実の入手数は、自宅にある「ふしぎな花だん」の花の数でわかる。

春の月

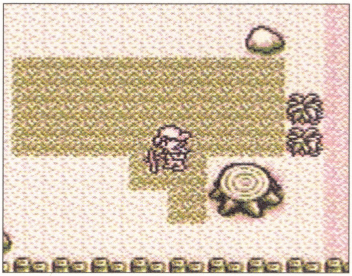
寒い冬の月が終わり、春風と緑の季節がやってきた。さぁ、新しい牧場ライフがいよいよはじまるぞ!

収穫できる作物→▲カブ(P50)、●ジャガイモ(P50)

日	月	火	水	木	金	土
	1 たねまき/水1回目▲ ・新年のあいさつ (2年目以降) たねまき/水1回目●	2 水2回目 水2回目	3 発芽/水3回目 水3回目	4 水4回目 発芽/水4回目	5 ▲収穫 水5回目	6 水6回目
7 ●収穫	8	9	10 ・子馬がくる (1年目のみ) ・イブの酒 (毎年10日)	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27 ・ピクニックの準備 (毎年第4土曜日)
28 ・ピクニック (毎年第4日曜日)	29	30				

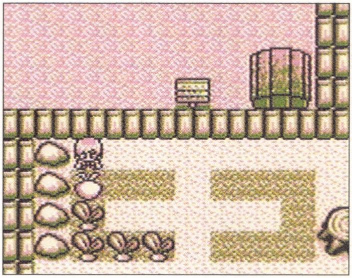
※2年目以降の曜日はくりこされます

荒れた牧場をたがやし、たねをまこう！



春風とともに牧場生活のスタートだ！　まずは、荒れた牧場をたがやそう。石をどけて、雑草を抜き、クワをふるう……とそれだけでせいいっぱい。でも、はじめからそんなに欲ばらないで！　少しでもいいから、たがやした畑にたねをまかなきゃ、何にもはじまらない。たねをまいたときから、キミの「牧場マスター」へのチャレンジがはじまるのだ。

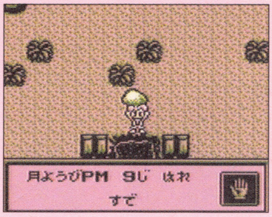
畑は出荷箱の近くに作るのが基本！



畑を作るときは、形はもちろんのこと、どの場所に作ればべんりなのか、よく考えてから決めよう。もっともオススメできる場所は、出荷箱のそば。畑の形は、はじめは小回りのきく「コの字型」(P12参照)に。お金が増えて、たくさんたねがまけるようになったら、大量出荷にむいている「1列2列複合型」の畑に形をととのえていくといいぞ。

1年目のポイント　昼は畑、夜は開拓をメインに

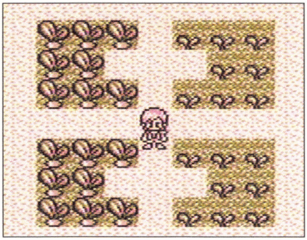
牧場に来て最初の春は、昼も夜も開拓なんて大変！……と、思いこんでいない？　じつは、開拓は夜中心にやったほうが効率がいいぞ。最初は、3×3ブロックの畑を2つ、3つたがやしたら、あとの開拓は夜に行おう。昼間は、畑の世話や出荷作業で忙しいしね。

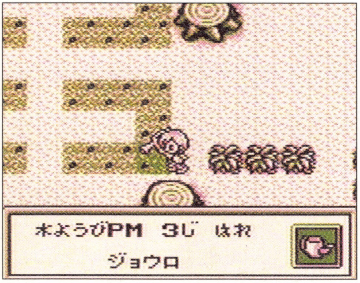


開拓に夢中になって、気がつけば次の日の朝ってことも!?

1日に世話できる畑の広さは？

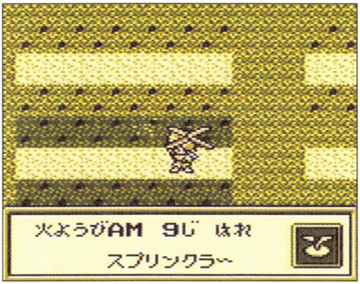
牧場の仕事はたくさんあるので、1日分の仕事量をハッキリ決めておこう。持っている道具の性能で1日の作業量を決めないと、働きすぎで倒れちゃうぞ。たとえば、1日のうちにジョウロでの水まきや出荷ができる広さは54ブロック前後。それ以上広い畑を作るのは、スプリンクラーを使った畑仕事になれてからにしよう。





ジョウロ時代は……

ジョウロは、1回1ブロックしか水まきできない。1日24ブロック以上の畑を世話するのは大変。出荷量も当然少なくなる。



スプリンクラー入手後は……

スプリンクラーは、1回9ブロックも水まきできる。効率よく移動すれば、ジョウロ時代の2倍の畑を世話できるよ。

1年目のポイント

64ブロックの畑でスプリンクラー入手！

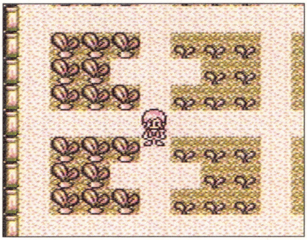
64ブロック分の畑を作ると道具屋で売り出される「スプリンクラー」は、畑仕事の必需品。できれば作物の成長が早く、出荷量が増える夏の月までに手に入れよう。スプリンクラーがあれば、より広い畑に水まきできる。収入アップの大チャンスだよ！



スプリンクラーはジョウロと2000Gで手に入るぞ！

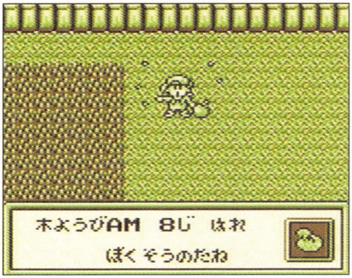
ジャガイモよりカブがオススメ！

カブとジャガイモ、どちらを作ったほうが得なのかな？　毎日水まきした場合、カブはたねをまいた日から数えて4日目に収穫できる。なんとジャガイモより、2日も早く実がとれるのだ。売り値は安いけれど、早く成長する分たくさん収穫できるカブを作ったほうが、早くお金がたまるよ！



牧草地を増やすのも忘れずに！

牛やニワトリといった牧場の仲間を増やすためには、広い牧草地が欠かせないよ。早めに牧草のたねを買って、少しずつ牧草地を広げていこう。作業時間は、畑仕事がかたづきはじめた夕方ぐらいからがベスト。畑の位置を変える場合は、開拓道具を使って、牧草ごと荒れ地にもどすしか方法はない。よく考えてたねまきしよう。家や納屋(なや)から遠いところは、不便(ふべん)なのでたねまきしないほうがいいぞ。

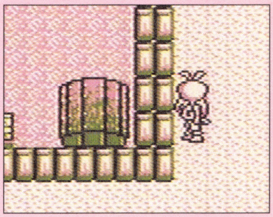


せっかくたがやした土地。お金に余裕(よゆう)ができたら、牧草のたねをまこう。

1年目のポイント

出荷物は4方向に口(くち)がある

収穫物を出荷箱に入れるとき、キミは箱の前まで移動していないかな？　じつは、牧場の出荷箱には4方向に口があって、前でも横でもうしろからでも収穫物を入れることができるのだ。知っていたかな!?　ぜひ1度試してほしい。出荷作業がとても楽になるよ。



柵ごしだってエイッ！　出荷箱のうしろからだってOKだ！

夏の月

ギラギラかがやく太陽が作物にめぐみの光をくれる季節。夏は畑仕事がメイン。暑さに負けないぞ！

収穫できる作物→▲トウモロコシ（P51）、●トマト（P50）

日	月	火	水	木	金	土
			1 ▲たねまき/水1回目 ●たねまき/水1回目 台風（毎年夏の月1回発生） 地震（1年目1〜10日の間に1回）	2 ▲水2回目 ●水2回目	3 ▲水3回目 ●発芽/水3回目	4 ▲発芽/水4回目 ●水4回目
5 ▲水5回目 ●水5回目	6 ▲水6回目 ●水6回目	7 ▲葉／水7回目 ●実／水7回目	8 ▲水8回目 ●水8回目	9 ▲水9回目 ●収穫/水1回目	10 ▲実/水10回目 ●水2回目	11 ▲水11回目 ●収穫
12 ▲水12回目	13 ▲収穫/水1回目	14 ▲水2回目	15 ▲水3回目	16 ▲収穫	17	18
19	20 ・夕すずみ （毎年20日）	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

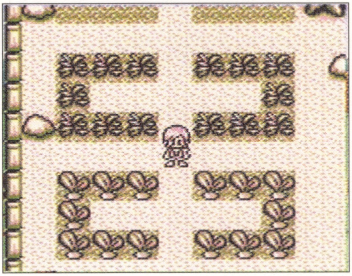
※2年目以降の曜日はくりこされます

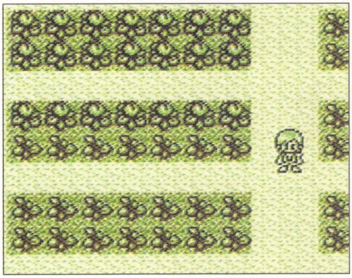
畑の形を作り変えてみよう！

夏の作物は実を収穫しても、夏の月の間は残った株(かぶ)が成長して、何度も収穫できるのだ。でも、それだけにたねをまくときから畑の通路をしっかり作らないと、出荷のときに苦労してしまうのだ。特に、「コの字型」の畑を使っているなら、畑の形を作り変えたほうがいいかも。ここでは馬を使った出荷にむいた「1列2列複合型」畑に改造することをオススメするよ。

石や資材（柵(さく)）を畑に置くと、たがやす前の地面にもどるのは知ってるよね。この特徴を利用して、7ブロックごとに2ブロック分の通路を作ろう。あとはたねをまけば、新しい畑のできあがりだ。

ここで、馬を使った出荷のテクニックをひとつ伝授(でんじゅ)しよう。馬の鼻を作物にくっつけて降りると、その作物を出荷するまで馬が勝手に動いたりしなくなるよ。もう出荷物を持って、馬を追いかけなくていいのだ。キミも1度試してみてね。





収穫後に株が残る作物の畑は通り道が必要。さあ、畑を改造して通路を作ろう！

1年目のポイント 馬のために通路は2ブロックあける

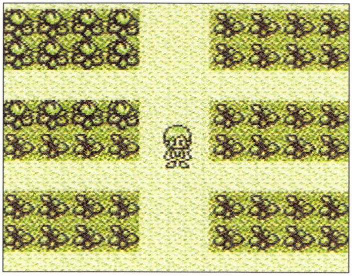
夏の月の初旬には、道具屋で「馬のカバン」が売り出される。馬が“動く出荷箱”に大変身するこのアイテムを入手したら、畑の通路を2ブロック分作るようにしよう。馬に乗ったまま通路を移動できるようになるよ。出荷量も大幅アップすることまちがいナシだ！



値段は2500Gとお高めだけど、なるべく早く手に入れよう。

トウモロコシよりトマトがオススメ！

夏の月に育てたい作物ナンバー1は、トマトで決まり。トウモロコシよりたねの値段が安く、成長するのも早い。売り値はトマトのほうが安いけど、それは出荷回数でカバーできる。また、収穫後に株が残るタイプであるのも魅力的だ。1度たねまきすれば、夏の間の収入は保証されたも同然。所持金アップの大チャンスをのがすな！



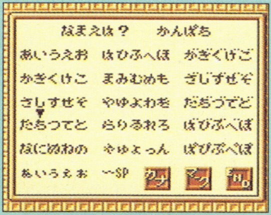
台風後のアフターケアは……？

夏の月の名物といえば台風だ。台風の日は牛を散歩に連れていけないし、翌日は畑が荒らされていることもある。畑をもとにもどすかどうか悩むところだ。じつは夏の月の間、ずっとねないで起きていれば、台風はやってこないのだ。体力は食べ物や温泉を使って回復しよう。大変だけど、徹夜するだけの価値はあるぞ。



1年目のポイント　そろそろ牛を買いたいものです

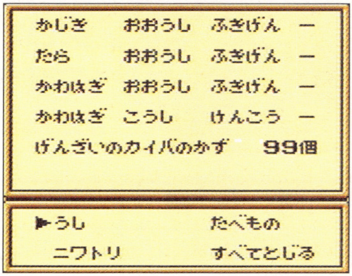
畑仕事に熱中して、作物を大量出荷しているキミは牛を買うだけのお金がたまっているはず。もしまだなら、なんとか夏の月の終わりまでに5000G以上ためられるよう努力しよう。夏の月に牛を買えば、秋～冬の月にはミルクがとれる大牛に成長しているよ。



はじめて買う牛に名前をつける瞬間。名前はもう決めたかな？

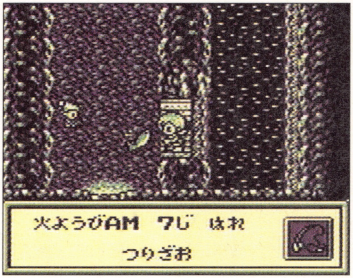
動物の健康には注意しよう！

夏の月は牧場の仕事がいっぱいあるので、ついつい動物たちの世話を忘れがちになるよね。台風の日は家から1歩も外出できないのでなおさらだ。何日も続けて動物たちの世話をしていないと、不機嫌になったり、病気になってしまうぞ。もし牛が病気になったら、1週間以内に薬を使わないと治らなくなるので注意。ニワトリは病気にかからないよ。



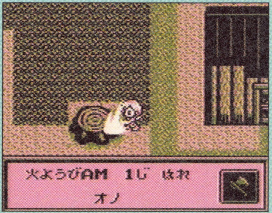
秋・冬にそなえてお金をためよう！

夏の月に収入をアップさせる方法を紹介しよう。ポイントになるのは地下での仕事。キノコや金山には限りがあるので、魚釣りに力を入れたい。地下では時間がとまっているので、ひたすら釣りにはげむことができる。体力が減ったら、温泉に入るのだ。魚が釣れるまでねばってみよう。



1年目のポイント　開拓はやっぱり夜のお仕事なのだ

夏の月は、畑仕事をメインにがんばろう！　といっても、たがやす土地がなければ話にならないよね。畑を作るだけの十分に広い土地を、キミは開拓してあるかな!?　夏の月の間は、徹夜で開拓＆土地をたがやそう。そうすれば、台風予防にもなるしね。



昼も夜も開拓＆畑作りにはげもう。台風も来なくてラッキー！

秋の月

晴れが続くので、牛の散歩がいっぱいできるよ。もちろん、畑仕事のほうも忘れないでね！

収穫できる作物→▲ラッカセイ(P51)、●ナス(P51)

日	月	火	水	木	金	土
					1 ▲たねまき/水1回目 ●たねまき/水1回目	2 ▲水2回目 ●水2回目
3 ▲水3回目 ●発芽/水3回目	4 ▲発芽/水4回目 ●水4回目	5 ▲水5回目 ●収穫	6 ▲水6回目	7 ▲収穫	8	9
10 ・収穫祭 （毎年10日）	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

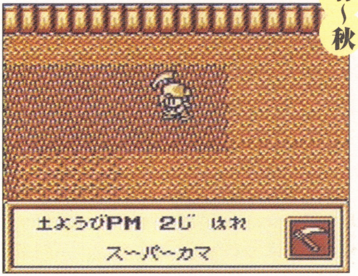
※2年目以降の曜日はくりこされます

秋の月は、牧草を育てるラストチャンス！

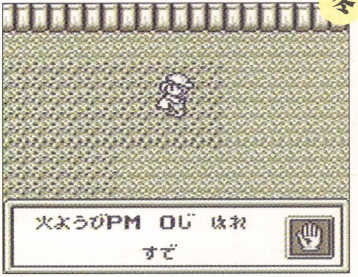
秋の月は、寒い冬の月にそなえる季節。冬の月は牧草が枯れてしまうので、牛やニワトリが食べるカイバをたくわえておかなければいけない。サイロの中に十分なカイバがない場合は、畑仕事のあいまに少しずつ牧草を刈り取っておくようにしよう。カイバのたくわえがないと、冬の月に動物屋で高価な「ニワトリのエサ」「牛のエサ」を買って与えなくてはならなくなる。持っているお金が少ないときには、つらい出費になるぞ。カイバのたくわえもなく、持っているお金もない場合には、最悪の事態を覚悟しなければならない。刈りごろの牧草を手つかずのまま枯らしてしまうなんて、そんなもったいないことはしないように。

十分にお金がたまっていないなら、ムダな出費をおさえるためにも、お金がかからないカイバを食べさせるように心がけよう。そのためにも、カイバは毎日少しずつたくわえておくのだ。

春～秋



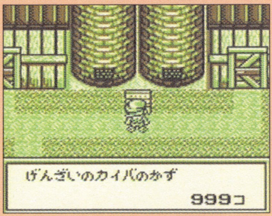
冬



春～秋にかけて青々としげっていた牧草が、冬の月になったとたんに……。

1年目のポイント　カイバのたくわえはあるかな？

順調に収入がアップしていれば、春の月にニワトリを、夏の月には牛を1頭は飼っているはず。牧草地を広げるのと同時に、少しずつカイバのたくわえを増やすようにしよう。昼間は畑仕事で忙しいという働き者は、夜になってから牧草を刈るようにしよう。

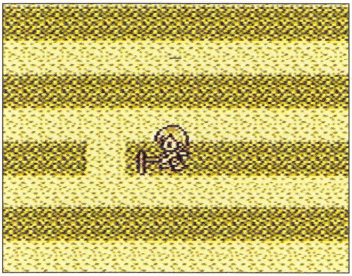


カイバは、最高999個までたくわえることができるよ。

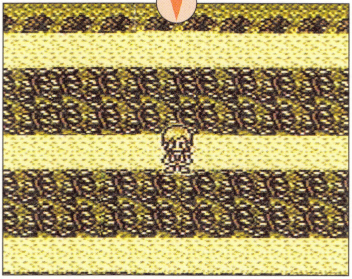
やっぱり基本は畑仕事なのだ！

秋の月は、基本的に夏の月と同じように畑仕事をメインに働こう。ただし、秋の月の作物は夏の作物とは違って、たねをまいたあと1度しか収穫できないタイプ。そのため、畑を少しだけ改造（かいぞう）しよう。どの作物の畑も同じだけど、馬を使った出荷をはじめた時点で、畑の通路は2ブロックとるようにしておく。そこで1袋のたねで1度しか収穫できない作物のときは、通路部分にもたねをまくようにすると、土地のムダがはぶけるぞ。

まず畑の中央に、右上の写真のように通路だった部分を畑にする。そこにたねをまくと、右下の写真の畑になるぞ。収穫するときは、まん中の作物に馬の鼻をくっつけよう。そうすると馬が勝手に動かなくなる。あとは畑のまん中をつっきるように進めば、スピード出荷まちがいなしだ。この方法が一番むいているのは「1列2列複合型」の畑。「コの字型」や「ユの字型」の畑だとスピードダウンするかも。



秋になったら、2ブロック分の通路をたがやして畑に改造する。すると……。



……こんな畑ができる。出荷時は、畑の真ん中をつっきるだけだ。とっても楽！

1年目のポイント　スーパーシリーズで作業量アップ！

1年目の秋というと、スーパーカマやスーパーハンマーのすごさを実感しているはず。ただし、スーパーシリーズを使うと少し疲れやすくなるので、回復はこまめに行おう。お金に余裕が出てきたら、ヒマなときに食堂や酒場で食べ物を買いおきしておくといいよ。



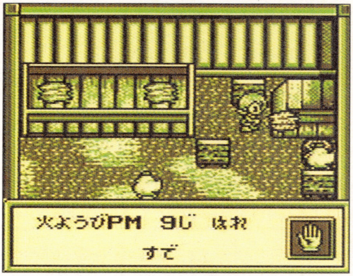
スゴイぞスーパーカマ！　ぐるぐる～んって、目が回りそう。

評価日イベントにそなえよう！

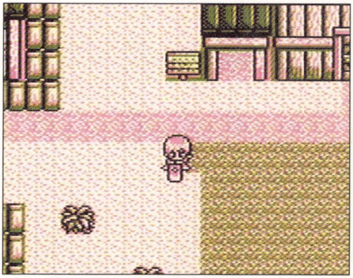
稼ぎどきの夏の月に、地下での仕事をがんばれなかった……という人は、秋・冬こそみっちり働こう。

所持金アップはもちろんのこと、冬の月の30日には「評価日」があるので、できるだけ牧場を作りこんでおきたいところだ。このイベントを成功させれば、ステキなアイテムがもらえることも……。いまのキミの牧場はどんな感じかな？ くわしくはP32を見てほしい。がんばって働いて、イベントを成功させよう。条件を満たすのに1番苦労するのは、総出荷数をクリアすること。ただ出荷物の数は、ゲームスタート時からずっとカウントされ続ける。早ければ2年目、遅くても4年目の評価日には条件を満たしているはずだ。残りの問題は、牧場の開発度だ。これも、毎日コツコツ努力して開拓するしかない。

がんばって働いて、楽しい年末をむかえよう。

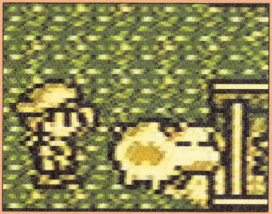


小屋・納屋・地下では時間の流れがとまっている。たくさん働けるぞ！


たがやせる場所は全部たがやして、牧場の開発度を上げておこう。

1年目のポイント 大牛がミルクを出さない!?

大牛になったのにミルクを出さない、ということを1度は体験したことはない？ 買ったばかりの牛に起こりやすいこの問題の解決法は、たったひとつ。愛情たっぷりに牛の世話をするしかないのだ。キミの気持ちが通じれば、1、2カ月でミルクを出すようになるよ。


イヤな顔をされても落ちこむな。いつかニッコリ笑ってくれるよ。

冬の月

牧場の仕事が少ないので、畑仕事に集中できる。雪の日は牛の散歩をしちゃダメだよ！

収穫できる作物→▲ニンジン(P52)、●ブロッコリー(P51)

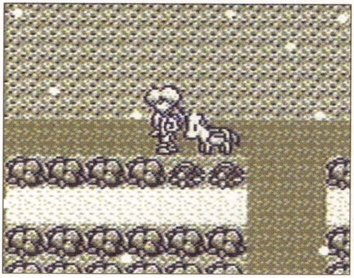
日	月	火	水	木	金	土
1 ▲たねまき/水1回目 ●たねまき/水1回目	2 ▲水2回目 ●水2回目	3 ▲水3回目 ●発芽/水3回目	4 ▲発芽/水4回目 ●水4回目	5 ▲水5回目 ●葉/水5回目	6 ▲水6回目 ●水6回目	7 ▲収穫 ●実/水7回目
8 ●水8回目	9 ●収穫/水1回目	10 ●水2回目	11 ●収穫	12	13	14
15	16	17	18	19	20 ・迷子の小鳥 （1年目のみ）	21
22	23	24 ・聖夜祭 （毎年24日）	25	26	27	28
29	30 ・評価日 （毎年30日）					

※2年目以降の曜日はくりこされます

仕事のコツは秋の月と同じ！

仕事のコツは、基本的に秋の月と同じだ。違いといえば、牧草の刈り取りができないぐらい。しかし、多少は作業量に余裕が出てくるので、もし釣りざお・つるはしを手に入れていたら、魚釣りや金山を掘るようにしよう。

ただし、メインはあくまで畑仕事。冬の月は、主人公の名前の設定で作物のたねの種類が限られてしまう(P3参照)。うまくブロッコリーのたねを手に入れているなら、ブロッコリーだけの畑にしよう。ブロッコリーのたねの値段500Gに比べて、ニンジンのたねは300Gと少し安め。ただし、ブロッコリーは収穫後も株が残るので、最初の1回のたねまきだけでOK。あとは、冬の月の間、同じ株に毎日水まきすれば、何度も実がとれる。どちらか一方を選べるなら、ニンジンよりブロッコリーを作ったほうが得だ。たねを入手できない場合には……秋の月で楽をした分、がんばってニンジンを育てよう！



夏の月同様に、畑仕事に力を入れよう。まるで牧場物語ならぬ「作物物語」!?

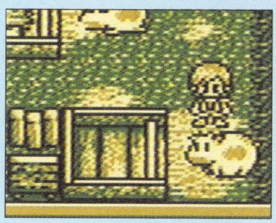


冬の月は、雪の日が多い。牛は散歩ができない分、1頭ずつマメに世話しよう。

1年目のポイント

牛のたねを使ってみよう！

夏の月の終わりごろに動物屋で牛を買っていれば、秋の月の後半～冬の月の初旬には大牛に成長しているはずだ。余裕があれば、動物屋で「牛のたね」を買おう。牛のたねを使うと、大牛がにんしんするんだ。冬の月末～翌年の春の月には、カワイイ小牛が産まれるよ。



にんしん中の牛は、小牛を産むまでジッと動かないよ。

評価日の前に準備したいことは？

毎年冬の月の30日に、天国のおじいさんがキミの1年間の仕事を評価してくれる「評価日」(P32参照)があるってことは、もう知ってるよね？

評価日のイベントでは、キミの牧場がどれだけステキになっているかによって、おじいさんがプレゼントをくれる。その贈り物は、お店では絶対売っていないスペシャルアイテムだったり、新しい土地だったりとさまざまなのだ。どれも牧場の仕事を楽にしてくれるアイテムばかり。必ず入手するようにしよう。

それぞれのプレゼントがもらえる条件は、P32の表を見よう。冬の月に入ったら、キミの牧場で、どの条件が満たされていないのか必ずチェックすること。ある程度の条件の不足は、評価日までの残り1カ月を集中して使って条件を満たそう。

それでもダメだった場合は、次の年に希望をつなごう。あきらめちゃダメだよ！



評価日は出荷作業ができない。前日までに、出荷はすべてすませ、お金を稼ごう。



牛の健康状態はどうかな？　病気になったら、早めに治さないと大変なことに。

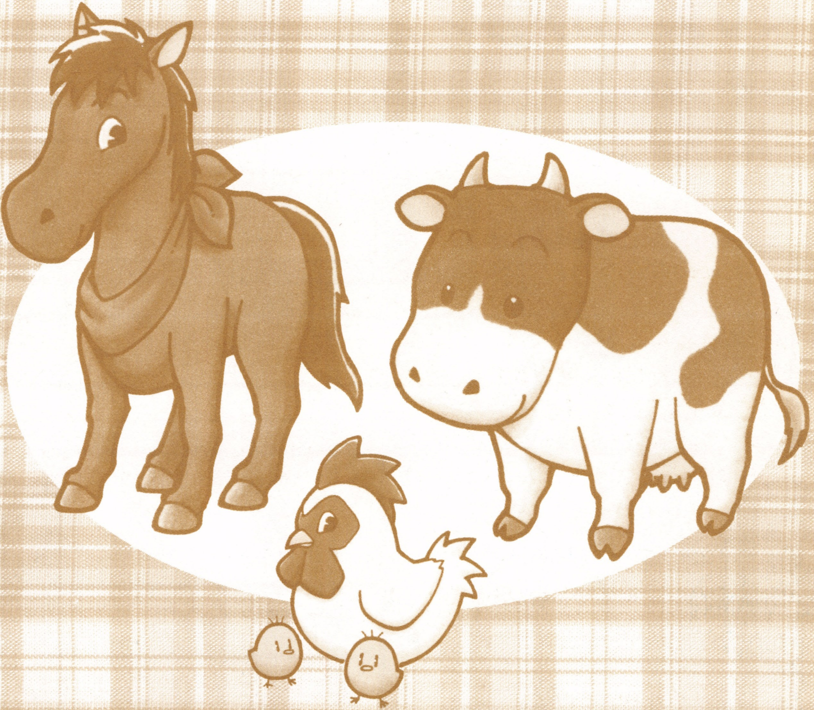
1年目のポイント　1年間を振りかえってみよう！

1年間、はじめて牧場で働き続けた感想はどうだった？　きっと、畑仕事のやり方や開拓法、動物の世話など、牧場の仕事をたくさん覚えたんじゃないかな。そこで、新年をむかえる前に1年の仕事ぶりを振りかえろう。反省点は、来年の課題にするといいよ！



天国のおじいさんは、いつもキミを見守っているんだね！

データ編
Data



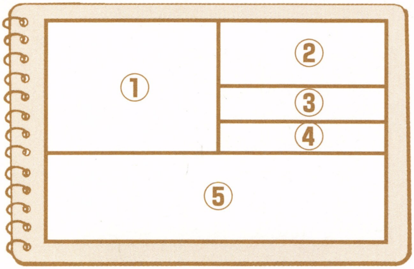
牧場でとれる収穫物(しゅうかくぶつ)や、体力を回復してくれる食べ物、牧場を作るために欠かせない道具など、ゲームに登場するすべてのアイテムを紹介するよ！

収穫物リスト

牧場でとれる収穫物をチェックしよう！

＜リストの見方＞

①どんな収穫物なのか、ひと目でわかるよ。
②牧場でとれる収穫物の名前がわかるよ。
③収穫物の売り値がわかるよ。
④作物のたねや、動物の買い値がわかるよ。
⑤作物のたねや動物の入手方法、収穫物の特徴をくわしく解説しているよ。



作　物

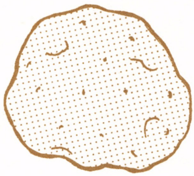


カ　ブ

売り値：60G

買い値：120G

春の月に収穫できる。ジャガイモより売り値は安いけれど、早く収穫できるよ。花屋で買った「カブのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、5日後に1袋で9個まで収穫できる。1度収穫すると畑の状態にもどるよ。



ジャガイモ

売り値：80G

買い値：150G

春の月に収穫できる。カブより売り値は高いけれど、収穫するまで時間がかかる。花屋で買った「ジャガイモのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、7日後に1袋で9個まで収穫できる。1度収穫すると畑の状態にもどるよ。

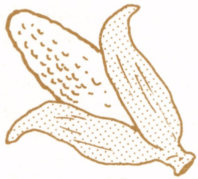


トマト

売り値：100G

買い値：200G

夏の月に収穫できる。トウモロコシより売り値は安いけれど、早く収穫できる。花屋で買った「トマトのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、9日後に1袋で9個まで収穫できる。夏の間は最大11回まで実がなるよ。



トウモロコシ

売り値：120G

買い値：300G

夏の月に収穫できる。トマトより売り値は高いけれど、収穫まで時間がかかる。花屋で買った「トウモロコシのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、13日後に1袋で9個まで収穫できる。夏の間は最大6回まで実がなるよ。

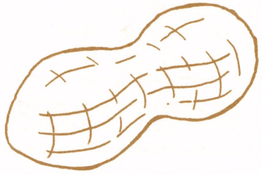


ナス

売り値：60G

買い値：150G

秋の月に収穫できる。主人公の名前によっては、入手できないよ（P4参照(さんしょう)）。花屋で買った「ナスのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、5日後に1袋で9個まで収穫できる。1度収穫すると畑の状態にもどるよ。

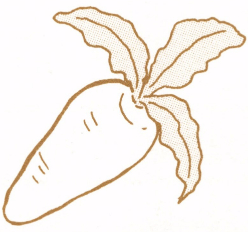


ラッカセイ

売り値：60G

買い値：200G

秋の月に収穫できる。主人公の名前によっては、入手できないよ（P4参照）。花屋で買った「ラッカセイのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、7日後に1袋で9個まで収穫できる。1度収穫すると畑の状態にもどるよ。

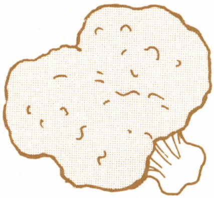


ニンジン

売り値：120G

買い値：300G

冬の月に収穫できる。主人公の名前によっては、入手できないよ（P4参照）。花屋で買った「ニンジンのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、7日後に1袋で9個まで収穫できる。1度収穫すると畑の状態にもどるよ。



ブロッコリー

売り値：120G

買い値：500G

冬の月に収穫できる。主人公の名前によっては、入手できないよ（P4参照）。花屋で買った「ブロッコリーのたね」を畑にまいて毎日水まきすると、9日後に1袋9個まで収穫できる。冬の間は、最大11回まで実がなるよ。



キノコ

売り値：100G

買い値：—

1年中収穫できる。納屋の地下にある木に、1日2個だけ生えてくる。自然に育つので、まったく手間がかからないよ。コロボックルにプレゼントできる数少ないアイテムのひとつなので、売らないほうがいいかも!?



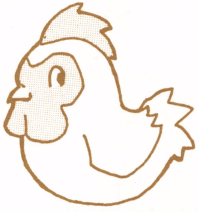
カイバ(牧草)

売り値：—

買い値：500G

春から秋にかけて収穫できる。花屋で買った「ぼくそうのたね」は、1度畑にまけば何度でも生えてくる。10日後には刈りとれるようになって、刈った牧草は動物たちのエサになるカイバに変わるよ。

動　物



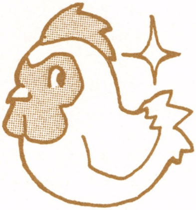
ニワトリ

売り値：500G

買い値：500G

町の動物屋へ行って話をすれば、1年中売り買いすることができる。ただし飼っていたニワトリを売ると、しあわせ指数が1羽ごとにかなり減ってしまうよ。なるべく売らないほうがいいかも。

金のニワトリ

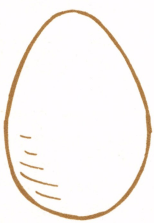


売り値：150000G

買い値：—

通信機能でニワトリを交換(こうかん)すると、64分の1の確率(かくりつ)で入手できる。町の動物屋へ行って話をすれば、売ることもできる。でも、手に入れるのがむずかしいニワトリなので、なるべく売らないほうがいいよ。

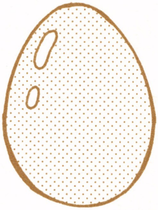
タマゴ



売り値：50G

買い値：—

ニワトリに毎日エサを与えていれば、次の日の朝に1羽につき1個産んでくれるよ。ただし1日でもエサをあげないと、そのあと3日続けてエサをあげなくちゃタマゴを産んでくれないのだ。



金のタマゴ

売り値：1500G

買い値：—

金のニワトリに毎日エサを与えていれば、次の日の朝に1羽につき1個産んでくれるよ。ふつうのタマゴより高く売れるのだ。ただし1日でもエサをあげないと、そのあと3日続けてエサをあげなくちゃ産まないよ。



牛（安い）

売り値：5000G

買い値：5000G

ミルクが出なかったり、Sミルクを出す牛を動物屋に引き取ってもらうと、5000Gで売ることができる。ただし飼っていた牛を売ると、1頭ごとにしあわせ指数がうんと減るよ。売るより愛情たっぷりに世話してあげよう。



牛（ふつう）

売り値：8000G

買い値：5000G

M（エム）ミルクを出す牛を動物屋に引き取ってもらうと、8000Gで売ることができる。ただし飼っていた牛を売ると、しあわせ指数が1頭ごとにかなり減るので注意しよう。もう少し世話をすれば、Lミルクを出すようになるよ。



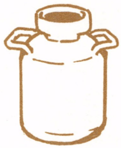
牛（高い）

売り値：12000G

買い値：—

L（エル）ミルクを出す牛を動物屋に引き取ってもらうと、12000Gで売ることができる。ただし飼っていた牛を売ると、しあわせ指数が1頭ごとにかなり減るので注意しよう。せっかくここまで育てたのに、手放すなんてしないでね。

Sミルク



売り値：150G

買い値：—

まだ愛情度の低い大牛に、毎日エサを与えていれば出してくれる。ただしエサをあげていない場合は、翌日出してくれない。Mミルクをしぼれるように、もっと世話しよう。大牛1頭につき、1日1本のミルクがとれるよ。

Mミルク



売り値：250G

買い値：—

愛情度がふつうの大牛に、毎日エサを与えていれば出してくれる。ただしエサをあげていない場合は、翌日は出してくれない。Sミルクよりは高く売れるが、Lミルクより売り値は安いよ。

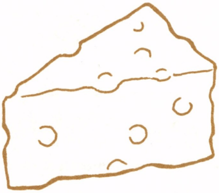


Lミルク

売り値：350G

買い値：―

愛情度が最高レベルの大牛に、毎日エサを与えていれば出してくれる。ただしエサをあげていない場合は、翌日はミルクを出してくれない。ミルクを入れる容器は特大サイズ、売り値はミルクの中で一番高いよ。

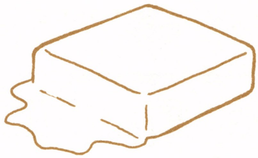


チーズ

売り値：500G

買い値：―

チーズメイカーにミルクを入れるとできる。ただし入れるミルクのサイズに関係なく、チーズの売り値はいつも同じ。ミルクのサイズが小さいほど安く作れるよ。ミルク1本につきチーズ1個が作れ、1日4個まで作れるよ。



バター

売り値：500G

買い値：—

バターメイカーにミルクを入れると作れる。ただし入れるミルクのサイズに関係なく、バターの売り値はいつも同じ。ミルクのサイズが小さいほどお得ってこと。ミルク1本につきバター1個が作れ、1日4個まで作れるよ。



魚

売り値：300G

買い値：—

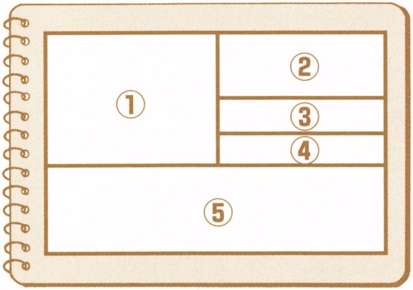
納屋の地下にある湖で釣りざおを使うと、釣りあげることができる。でも、必ず釣れるわけではないので、あきらめずに何回もチャレンジしよう。売り値が高いので、コロボックルにあげるより売ったほうがお得だよ。

食べ物リスト

おいしい物を食べて、モリモリ元気になろう!

＜リストの見方＞

①どんな食べ物なのか、ひと目でわかるよ。
②その食べ物の名前がわかるよ。
③食堂や酒場、牧場で手に入る食べ物の買い値がわかるよ。
④食べると回復する体力ポイントがわかるよ。
⑤その食べ物の入手方法や特徴を解説しているよ。



食堂で手に入る食べ物

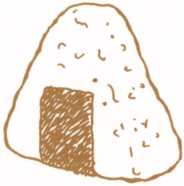


肉まん

買い値：100G

回復値：10ポイント

食堂で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10個になっていて、ゲームをスタートしたときから10個持っているぞ。食べると体力が10ポイント回復する。値段は100Gと安いけれど、回復値も一番低いよ。



おにぎり

買い値：200G

回復値：20ポイント

食堂で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10個になっていて、ゲームをスタートしたときから10個持っているぞ。食べると体力が20ポイント回復する。最高級のササヒカリを使った､エレンの自信作だ。



クロワッサン

買い値：300G

回復値：30ポイント

食堂で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10個になっていて、ゲームをスタートしたときから10個持っているぞ。食べると体力が30ポイント回復する。じつはこれも、エレンの手作りパンなのだ。

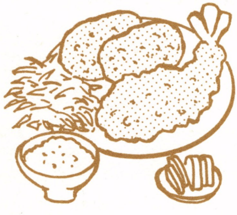


ケーキ

買い値：300G

回復値:全体力値の25%

食堂で売っていて、ここでしか食べられない。買うと、体力が25%回復する。ひかえめな甘さが、疲れを忘れさせてくれるよ。主人公が女の子の場合は、秋の月の「収穫祭(しゅうかくさい)」でエレンが持ってきてくれるぞ。



定　食

買い値：500G

回復値:全体力値の50%

食堂で売っていて、ここでしか食べられない。買うと、体力が50%回復する。食堂の食べ物の中では、一番ボリュームがあるメニュー。ただし特製ワインのほうが、同じ値段でも回復値が高いのでお得だよ。

酒場で手に入る食べ物

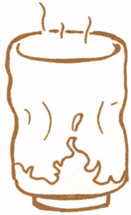


ミルク

買い値：100G

回復値：10ポイント

酒場で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10本になっていて、ミルクを200本出荷すると買えるようになるよ。体力の回復値は10ポイントと低めなので、無理をして買う必要はないかも。



目覚まし玉露（めざましぎょくろ）

買い値：200G

回復値：20ポイント

酒場で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10杯になっていて、ゲームをスタートしたときから10杯持っている。ただのお茶だとあなどってはいけない。体力の回復値は20ポイントだぞ。



山ブドウ酒

買い値：300G

回復値：30ポイント

酒場で買える、持ち帰り専用メニュー。1セット10本になっていて、ゲームをスタートしたときから10本持っている。値段は高めだけれど、飲むと体力が30ポイントも回復するよ。

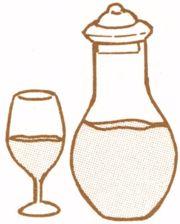


ビール

買い値：300G

回復値:全体力値の50%

酒場で売っていて、ここでしか飲めない。買うと、体力が50%も回復するよ。本当は大人じゃないと飲めないんだけど、せめてゲームの中で飲んでみよう。町の特産品なので、しっかりと味わいたい。



特製ワイン

買い値：500G

回復値:全体力値の100%

主人公が男の子の場合は、「収穫祭」イベントのあと、さらに「イブの酒」で「おいしい」を選ばなければ、酒場のメニューに加わらない（P24参照）。酒場のメニューで一番高価だけれど、体力が100%回復するのはうれしい。

その他の食べ物



力の木の実

買い値：──

回復値：10ポイント
（体力最大値が10ポイントアップ）

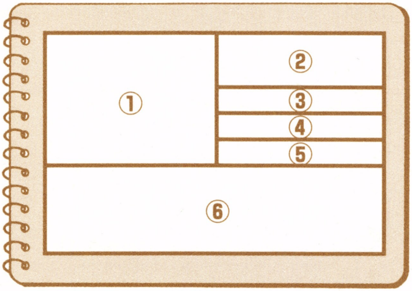
牧場をたがやしたり、金山を掘ると見つけることができる。食べると、体力の最高値が10ポイント上がって、体力も10ポイント回復するよ。ほかにも、コロボックルと仲よくなると、プレゼントされることがあるのだ。

道具リスト

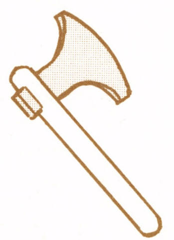
道具の使い方を覚えて、牧場を広げていこう！

＜リストの見方＞

①どんな道具なのか、ひと目でわかるよ。
②その道具の名前だよ。
③道具の買い値がわかるよ。
④その道具を主人公が使うと、体力が何ポイント減るかがわかるよ。
⑤使っていない状態の道具が、どの場所にあるかがわかるよ。
⑥その道具がどういうもので、どんな場合に使えばいいのかがわかるよ。



開拓に使う道具



オノ

買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

はじめから持っている道具。切り株にむかって使うと割ることができ、資材6個分にすることができるよ。ゲームを進めていくと「スーパーオノ」と交換できる。オノを使うと体力を2ポイント消費するよ。



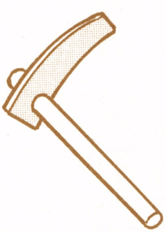
カ　マ

買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

はじめから持っている道具。雑草や牧草にむかって使うと、前方の1ブロックを刈り取れる。ゲームを進めていくと、コロボックルが「スーパーカマ」にパワーアップしてくれる。カマを使うと体力を2ポイント消費するよ。



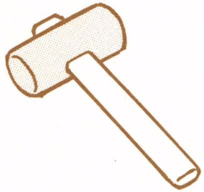
ク　ワ

買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

はじめから持っている道具。荒れ地に使うと、前方の1ブロックの地面をたがやせる。コロボックルと仲よくなれば「スーパークワ」にパワーアップしてくれる。クワを使うと体力を2ポイント消費するよ。



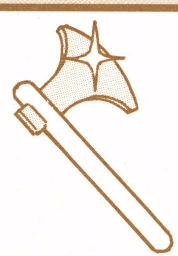
ハンマー

買い値：——

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

はじめから持っている道具。小さな石を1回で、大きな石を6回でこわせるけど、1回たたくごとに体力を2ポイント消費するのだ。デラックス木の家を建てたあと、大工さんが「スーパーハンマー」にしてくれるよ。



スーパーオノ

買い値：——

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

地下の湖にオノを投げたあと、湖の女神さまの質問に正直に答えると手に入れられるよ。大きな切り株も、たった1回で割れるようにパワーアップしているぞ。使う体力も増えて、1回で3ポイントを消費するのだ。



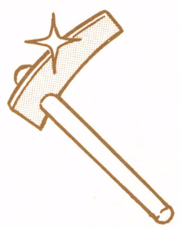
スーパーカマ

買い値：—

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

コロボックルと仲よくなり、信頼度が高くなるとカマをパワーアップしてくれるぞ。これを使えば3×3ブロックの雑草や牧草を刈れるので、牧場の仕事が楽になるのだ。使う体力も増えて、1回で3ポイントを消費するよ。



スーパークワ

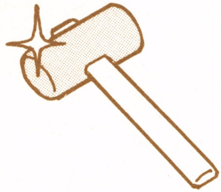
買い値：—

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

コロボックルと仲よくなって、信頼度が高くなるとクワをパワーアップしてくれるぞ。荒れ地をいっきに6ブロックもたがやせるので、畑を作るのが楽になるのだ。使う体力も増えて、1回で3ポイントを消費するよ。

スーパーハンマー



買い値：—

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

デラックス木の家に建てかえた日に、大工さんがお祝いにくれるスーパーアイテム。大きな石も、たったの1回でこわせるようになるぞ。使う体力も増えて、1回で3ポイントを消費するのだ。

つるはし

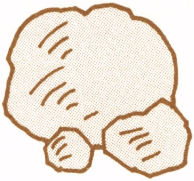


買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

「評価日」の成績でAランクが4つ以上の場合、ごほうびとしてもらえる。おじいさんの「いさん」のひとつだ。これがあれば、地下の金山を掘れるようになる。所持金の最高額、99999Gも夢(ゆめ)じゃない!?



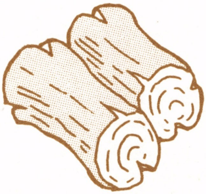
小石

買い値：—

疲労度：—

保管場所：牧場

牧場に転がっている小石も、使い方ひとつで便利な道具に変身！　畑に落とすと、そこがたがやす前の荒れ地にもどるのだ。畑の形をととのえるときに役立つぞ。ただし、作物の上には絶対に落としちゃダメ。



資材

買い値：500G

疲労度：—

保管場所：資材置き場

切り株を割ったり、大工さんから買ったりすると、最高999個まで資材置き場に積んでおける。柵(さく)を資材置き場にもどしたときも資材となるよ。資材や柵を運んでも、すでの仕事だから全然体力が減らないんだ。

作物に使う道具



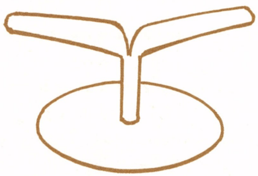
ジョウロ

買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

はじめて花屋でたねを買うと、プレゼントしてもらえるよ。使うと、前方の1ブロックに水をまける。畑にたねをまいたあとは、ジョウロで水をあげないといけない。もちろん、使う前に水場で水をくむのを忘れちゃダメだよ。1回水をまくたびに、体力を2ポイント消費するのだ。



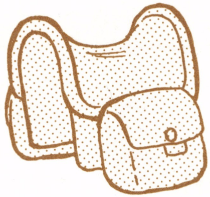
スプリンクラー

買い値：2000G

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

たがやした土地が合計64ブロックになると、アンがジョウロを改造してくれる。引き取ってもらった7日後に、道具屋で買えるようになる。3×3ブロックに水をまけるので、ジョウロで水をまくよりも時間が短縮できるぞ。1回水をまくたびに、体力を3ポイントも消費するよ。



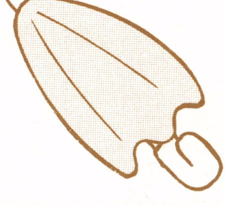
馬のカバン

買い値：2500G

疲労度：—

保管場所：納屋

馬が大きくなると、道具屋で買えるようになるよ。カバンを買うと、自動的に馬が移動する出荷箱に大変身だ。ちょっと値段は高いけれど、買っておくと役立つ道具。コツコツお金をためて、必ず買おうね。



雨降り(あめふ)の傘(かさ)

買い値：—

疲労度：3ポイント

保管場所：納屋

釣(つ)りざお・つるはしを持っていて、「評価日」ですべての成績がAランクだと、ごほうびとしてもらえる。この傘を使うと、翌日の天気が必ず雨になるのだ。水まきしなくていいので、とても楽だよ。

動物に使う道具



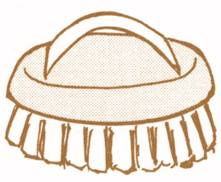
ベル

買い値：—

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

動物屋ではじめて牛を買うと、記念にプレゼントしてもらえる。納屋の中で使うと、牛はベルが鳴った方向に動くよ。上手に使えば、かんたんに牛を納屋の外へと誘い出せる。1回振ると、体力を2ポイント消費するよ。



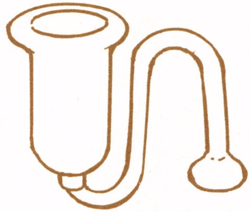
ブラシ

買い値：800G

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

道具屋で売っている、牛の体をみがくための道具。みがいてあげるたびに、牛の愛情度がアップするぞ。世話をした牛が、だんだんきれいになるのはうれしいもの。1回使うと、体力を2ポイント消費するよ。



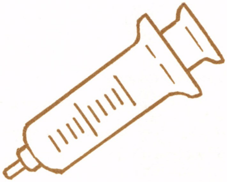
乳(ちち)しぼり器

買い値：1800G

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

牛を飼いはじめると、道具屋の商品ラインナップに並ぶ。大牛からミルクをしぼる道具だけれど、とれるミルクの量は牛の愛情度しだい。Lミルクを出荷できるように、大切に育てよう。1回使うと、体力を2ポイント消費するよ。



牛の薬

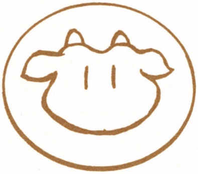
買い値：1000G

疲労度：—

保管場所：納屋

動物屋に売っている、病気の牛を治(なお)すための薬。病気になった牛をそのままにしておくと死んでしまうよ。あらかじめ買っておいて、具合の悪くなった牛がいたらすぐに使ってあげよう。使っても、体力は減らないよ。

牛のたね



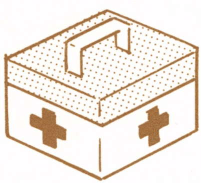
買い値：4000G

疲労度：——

保管場所：納屋

動物屋で売っている。大きくなった牛に使うと、21日後に子牛を産んでくれるぞ。高価なので何回も使えないけれど、牧場に新しい仲間が増えていくのは楽しいこと。たくさんお金をためたら、さっそく買ってみよう。

予防薬（よぼうやく）



買い値：2000G

疲労度：——

保管場所：納屋

牛が8回病気になると、動物屋で売ってくれるようになる。これを使うと30日間は牛が病気にならなくなるよ。このあいだに牛の健康をきっちりチェックして、病気にならないように気をつけよう。



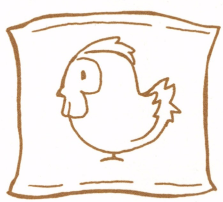
牛のエサ

買い値：700G

疲労度：2ポイント

保管場所：牛小屋

動物屋で売っている牛専用のエサ。1袋につき12回分のエサが入っている。牛が増えてくるとエサの消費量も増えるので、牧草を早めに育てておこう。牛にエサをあげるたびに体力を2ポイント消費するぞ。



ニワトリのエサ

買い値：500G

疲労度：2ポイント

保管場所：ニワトリ小屋

動物屋で売っているニワトリ専用のエサ。1袋につき12回分のエサが入っている。ニワトリのタマゴは貴重(きちょう)な収入源なので、きちんとエサをあげよう。ニワトリにエサをあげるたびに体力を2ポイント消費するぞ。

その他の道具



コイン

買い値： ―

疲労度： ―

保管場所： ―

牧場をたがやすと見つけることができる。手に入れると、お金が50G増えるよ。最高6個まで見つけられる。埋(う)まっている場所は決まっていないので、いろんな場所をたがやしてみよう。



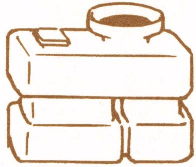
ドル袋

買い値： ―

疲労度： ―

保管場所： ―

牧場をたがやしたり、金山を掘ると見つけることができる。手に入れると、お金がいっきに100Ｇも増えるのだ。さすがはドル袋！　これに目がくらんで、牧場の大切な仕事を忘れちゃダメだぞ!!



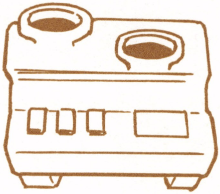
チーズメイカー

買い値：30000G

疲労度：—

保管場所：牛小屋

ミルクの出荷数が200本をこえると、町の道具屋で売り出される。この機械にミルクを入れるとチーズができるのだ。入れるミルクのサイズはチーズの売り値と関係ないので、Sミルクなら安くチーズを作れるぞ。



バターメイカー

買い値：30000G

疲労度：—

保管場所：牛小屋

ミルクの出荷数が200本をこえると、町の道具屋で売り出される。この機械にミルクを入れると、おいしいバターができるのだ。入れるミルクのサイズはバターの売り値と関係ないので、Sミルクなら安くバターが作れるぞ。

釣りざお



買い値：―

疲労度：2ポイント

保管場所：納屋

「評価日」の成績でBランクが4つ以上のとき、ごほうびとしてもらえる、おじいさんの「いさん」のひとつ。これを手に入れると、地下の湖で魚が釣れるようになる。魚以外にも、いろいろと変なものが釣れちゃうのだ。

牧場マメ知識 牛のごはんの食べ方

牛はなぜ、いつも口をモグモグしているの？

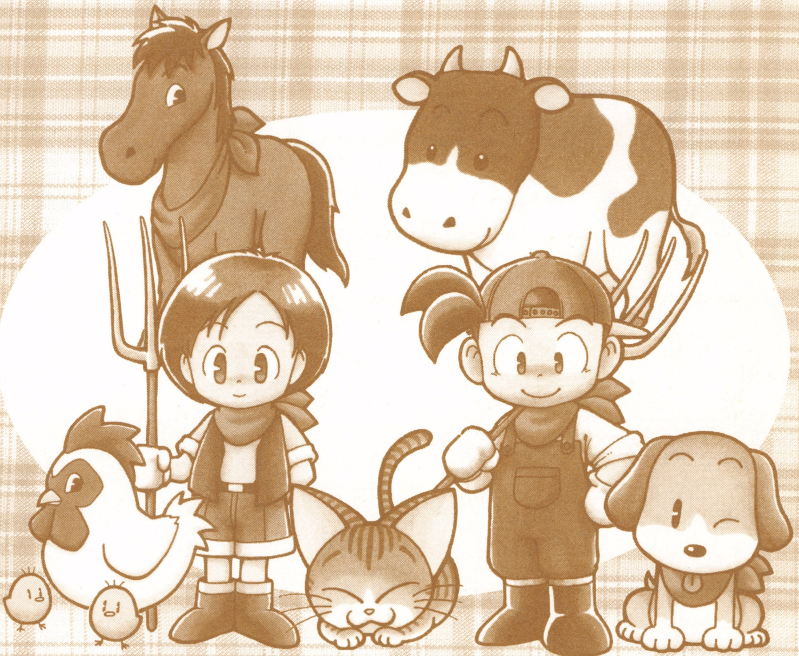
牛はいつも口を動かして、ずっと食べつづけているように見えるよね。そんなにモグモグしているのは食いしん坊だから？　草には栄養がないから、たくさん食べる必要があるのかな？

じつは牛がいつも口をモグモグさせているのは、かたくて消化しにくい草をよくかんで食べているためなのだ。かんだ草をお腹（胃）の中でやわらかくしたあと、また口の中にもどしてかみなおす。さらに完全に消化するために、もう1度お腹の中へ飲みこんでいるわけ。なぁんだ、食いしん坊だからじゃなかったんだね。

この牛のごはんの食べ方を「はんすう」というんだよ。キミはごはんのとき、ちゃんとよくかんで食べているかな？　かたい食べ物を食べるときは、牛みたいに「はんすう」するといいかも!?

牧場物語GBあ・ら・かると

A La Carte



リプレイ記事や開発者インタビュー、べんりな用語集など『牧場物語GB』をさらに楽しめる内容がいっぱい！　これを読めば、もう1回遊んでみたくなる!?

牧場物語GB ぼくじょうものがたりジービー リプレイ

FARM DIARY ボクの牧場日記

ここで紹介するのは『牧場物語GB』の最初の1年間を遊んだプレイ日記だよ。キミの牧場作りに役立ててね！

FARM DIARY

春の2大ニュース

新しい年のはじまりを告げる春。ステキなことが起こる予感(よかん)!?



その1 子馬が牧場にやってきた！

1年目の春の月の10日、子馬が牧場にやってきた。おじいさんの幽霊が迷子になっていた子馬を見つけて、連れてきたんだ。これからひとりで牧場を作っていくのに、ちょっぴり心細かったところ。それに大きくなれば、作物の収穫を手伝ってくれるらしい。こいつはとてもラッキーだ！ おじいさん、どうもありがとう!!



新しい友だちができて、思わずニッコリ。

その2 ピクニックに出かけよう

春の月、最後の土曜日にニーナがやってきた。日曜日にピクニックに行こうと誘ってくれたのだ。たまには気分転換も必要。ボクは迷わずOKしちゃった。明日の準備にとりかかろう！

日曜日、ニーナたちとの楽しいピクニック。空気はうまいし、楽しくて、とってもハッピーな気分。来年もまたみんなで出かけようね！



女の子の誘いは断れないよね！



FARM DIARY

夏の4大ニュース

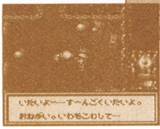


暑さにメゲそうになる夏。いろんなことが起こるので気が抜けない!

その1 たいへん、地震(じしん)だ!

夏の月の10日。突然、地震が牧場をおそった。家は無事だったけど、くずれた岩の下じきになってコロボックルがケガをしてしまったのだ!! 助けてあげたら、あつ〜い感謝の言葉。友だちだもん、あたりまえだろ。





コロボックルを助けてあげると……。

その2 スーパーオノが手に入ったぞ!

地震のあとに地下の湖に行くと、道をふさいでいた岩がくずれて一番奥まで行けるようになっている。そこからオノを投げてみると、なんと女神さまが登場! そして、湖に落としたのはこの金のオノか? と質問された。正直に答えると、スーパーオノがもらえた!



女神さまって、けっこう美人だよね。

その3 台風は毎年やってくる!

夏の月の15日、今度は台風が牧場をおそった。畑のことは心配だが、ここは家の中でじっと待つしかない……。台風が去ったあと、畑を見にいくと、やっぱり作物がふき飛ばされていた。せっかく作ったのに、台風のバカ!!



ただただ過ぎ去るのを待つのみ……。

その4 夏はやっぱり夕すずみ

20日の夕方にイブとアンが牧場にやってきた。夕すずみに誘いに来てくれたのだ。せっかくの2人のお誘い、ちょっとひと休み! 夏のダイゴ味、夕すずみはとっても気持いい。明日への元気がわいてきたぞ!



夏の夜空はまたいちだんと星がキレイ。



FARM DIARY

秋の3大ニュース



夏が終わり、いよいよ収穫の秋だ。もっともっとがんばるぞ！

その1 収穫の秋だぁ！

実りの秋。バッチリ収穫できて、ホッとひと息。それを祝って、イブが山ブドウ酒を持ってきてくれた。ちょっぴり、あやしげな雰囲気だけど……。でも、男の子だったら飲めるでしょ、なんてイブに言われたら飲むしかない。でも、飲んでみると、とってもおいしくて、なんだかしあわせ気分。ありがとう、イブ。



収穫が多ければ多いほど、お祭りも楽しいぞ。

その2 家を大きくするぞ！

春からずっとがんばってきて、牧場は広くなった。ニワトリも牛も順調に育っている。お金もたまってきた。よーし、今度は家を増築してみよう。資材はバッチリたくわえてあるし、さっそく大工さんにお願いだ。そして、完成したデラックス木の家を見てみると、部屋は広々、ベットもテーブルも大きくなった。う〜ん、満足。



いい仕事をしてくれた男らしい大工さん。

その3 もっともっと家を大きくしたい

大きくなったわが家の住み心地は上々。でも、もっと大きくてもいいかも、なんて思えてきた。どうせなら、できるだけ大きくしちゃえ。お金も資材も大丈夫だ。またまた大工さんに増築をお願いして、さらに大きくなったウルトラデラックス木の家。これ以上ない、というほどぜいたくな仕上がりに、大・大・大満足だ。



ステキな家にしてくれて、本当にありがとう！



FARM DIARY

冬の3大ニュース

寒〜い冬の月は1年のしめくくり「評価日」がやってくるぞ！



その1 迷子の小鳥をさがせ！

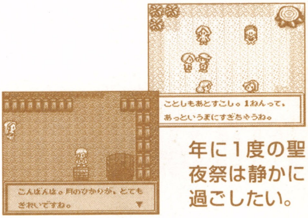
冬の月の20日、エレンが牧場にやってきた。大切にしていた小鳥のピーちゃんが逃げ出しちゃったのでさがしてほしいという。さっそく牧場をさがしてみると、いたいた！　さっそくエレンに知らせてあげると、彼女は大喜びでやってきた。感動の再会。でも、ピーちゃんを自由にしてあげようと決めて、逃がしてあげたんだ。エレンはやさしい子だなぁ。



小鳥はこの牧場のどこかにいる!?

その2 聖夜祭がやってきた！

冬の月の24日、町に住む女の子たちが牧場にやってきて、みんなで聖夜を祝ってパーティーをしたんだ。もうすぐ1年が終わると思うと、ちょっぴりセンチになっちゃう。いろんなことがあったもんなぁ。でも、年に1度の聖夜祭だ。思いっきり、楽しんじゃうぞ！



年に1度の聖夜祭は静かに過ごしたい。

その3 そして、運命のときが……

冬の月の30日、とうとう1年のしめくくりとして「評価日」がきた。いままで過ごしてきた1年間に対する評価がくだされるのだ。春からずっと、一生懸命がんばってきたんだ。おじいさんだって、きっとわかっていてくれるはず。どんな評価になるのかな？　やっぱりドキドキしちゃうな……。



おじいさんの幽霊の判定はどうなるの？

牧場物語GB ぼくじょう ものがたり ジービー

開発者インタビュー

INTERVIEW

『牧場物語GB』ができるまでの話や、物語に隠された秘密を開発スタッフにインタビューしたよ!

『牧場物語GB』ってどんなゲーム?

──開発当初、スタッフのみなさんは『牧場物語GB』をどんなゲームにしたいと思いましたか? また、ゲームを作るときに苦労した点、注意された点を教えてください。

和田: ずばり“ほんわか・のびのび・やさしい気持ち”になれるゲームですね。あとはコンパクトさと、遊びやすさでしょうか。キャラクターの動作や表情にも工夫しましたね。ゲームのプレイ中に、アクション部分の気持ちよさを感じられるようにしました。

庫裡: 遊びやすさという点は、GB(ゲームボーイ)の限界に迫っていると思いますよ。効果音で一番苦労したのは「オノ」を使うときの音。最初は、おふろの中でふろおけをたたいているような感じで(笑)。

KOZI: SFC(スーパーファミコン)版での世界観をこわさずに、GB版ならではの新しい特徴を持たせるのに苦労しましたね。プログラマーの人には、いまも感謝の気持ちでいっぱいです。

──通信やタイマーなど、GB版では新しい機能が追加されていますね。

庫裡: 「持ち歩けるゲーム機」で遊

和田康宏



パック イン ソフトのプロデューサー。『牧場物語』『牧場物語GB』の原案・プロデュースを担当。

庫裡

開発スタッフ。『牧場物語GB』完成直前は、“牧場物語”だけに「モウ〜」大変でした。

KOZI

開発スタッフ。かんぺきな牧場ができたと大喜びしていたら……夢でした。

べるソフトならではの機能を考えると、どちらも欠かせないシステムだということで取り入れました。
和田：GB版のソフトでタイマー機能を取り入れたのは『牧場物語GB』が初めてなんですよ。小さいけれどもボリューム的には、ほかのハードのゲームに負けないと思います。
KOZI：そうですね。通信機能とタイマー機能は、GB版ならでの味のひとつですよね。
——通信機能で牛を交換すると「ハートがらの牛」になったり、いろいろ変化が起きるそうですね。そういった楽しいアイデアは、誰が考えたのですか？
和田：開発スタッフのみんなで、意見を交換しながら考えました。
庫裡：なぜ「ハートがらの牛」が生まれたかというと、キャラクターのサイズが小さいため、パッと見て模様がわかるデザインにしたかったんです。スタッフの遊び心というか、メッセージひとつにしても楽しみながら作りましたよ。
KOZI：そうですね。スタッフみんなで、“ほんわか・のびのび・やさしい気持ち”になって作りました。
——牧場で育てることができる野菜は、どうやって選びましたか？
庫裡：じつは、ぼく自身はブロッコリーが苦手なんですけど(笑)。そこで、ぼくと同じように野菜の苦手なプレイヤーの方が、プレイを通して野菜作りの大変さを感じてくれればいいな……と。その結果、苦手な野菜がひとつでもなくなってくれればと思いながら、チョイスしました！
KOZI：と、いうことだそうです(笑)。野菜の苦手なプレイヤーのみなさん、牧場で作りたい作物のリクエストがありましたら、お手紙くださいね。
——ゲームを作るために、牧場を見学に行ったりしましたか？
和田：牧場の人に話を聞いたり、写真をとったり……。以前から牧場生活にあこがれていたので、とても楽しく取材させていただきました。あと、牛の乳しぼりを体験するはずだったのですが、スケジュールがあわずにできなくなってしまったんです。いま思い出しても、それがちょっとなごりおしいですね。
——SFC版『牧場物語』の次のタイトルになるわけですが、今回発売されたGB版のタイトルに「2」がついていないのはなぜですか？
和田：『牧場物語』の世界を、いろんな人に、いつでも楽しく遊んでもらいたい。しかもソフトの値段は安く……という思いから、GBで番外編を作ることになりました。ただ、GB版はSFC版のよさをコンパクトにまとめたものなので、タイトルに「２」をつけなかったのです。
庫裡：じつは、GB版の海外向けバージョン（英語タイトルは『ハーベスト・ムーン』）と同時進行で、『牧場物語２』を作っている最中なんです。さらにおもしろくなっていますので、ぜひ楽しみに待っていてください！



コロボックルは、おじいさんが親切にしてくれたお礼として牧場を手伝っているんだね。

『牧場物語GB』の隠された秘密

――主人公の男の子や女の子は、牧場にやって来る前は何をしていたのか教えてください。

和田：天国のおじいさんから牧場をまかされるまでは、町に住むふつうの男の子や女の子だったと思います。だから、田舎にやってくるまでは、牧場のことをほとんど知らなかったんじゃないかな。

KOZI：そうですね。学校に通ったり、友だちとゲームをして遊んだりと、ふつうの毎日を過ごしていたんでしょうね、きっと。

庫裡：そういう点では、主人公たちとプレイヤーのみなさんは似てるかもしれませんね。ぜひ主人公たちと一緒に、牧場ライフを楽しんでほしいです。

――なぜコロボックルは、納屋の地下に住んでいるのですか？

KOZI：おじいさんが牧場で働いていたころ、地震のせいで牧場の近くにある山の洞窟がくずれる事件がありました。じつは、その洞窟にはコロボックルが住んでいたんですね。家をなくしたコロボックルを心配したおじいさんが、牧場の地下を掘って彼らが住めるようにしてあげたのです。そのあと、コロボックルが自分たちで地下を掘り広げて、現在の状態になった……という設定です。

――GB版に登場するキャラクターたちは、前回のSFC版と名前が同じですね。彼らは同一人物なのですか？

和田：GB版に登場するキャラクターは、SFC版キャラクターの性格をちょっと誇張したような人たちなんです。基本的に彼らは同一人物というわけです。GB版は、SFC版のパラレルワールドとなりますね。

KOZI：たとえば、SFC版に登場するアンをギュッと濃縮したのがGB版のアンという感じでしょうか(笑)。

――みなさんのお気に入りのキャラクター、またはエピソードがありましたら教えてください。

和田：うーん……全員かつ全部でしょうか(笑)。

KOZI：みんな好きです！

庫裡：そうですね(笑)。しかし、あえてあげるなら私は「アン」が好きですね。エピソード的にも、彼女が登場するイベント「アンの風見鶏」は印象深いですよ。きっとみなさんも、彼女の意外な一面にふれることができると思います。ぜひプレイして見てほしいですね！

『牧場物語』世界のこれからの展開

――もし、『牧場物語GB2』を作ることになったら、ぜひチャレンジしたいことを教えてください。

和田：まず図鑑と、アルバムをつけたいですね！　イベントやアイテムの数は、もっともっと増えているでしょう。「2」は、さらにパワーアップしたゲームになると思いますよ。

KOZI：SFC版のように、結婚ができるようにもしたいですね。

庫裡：そうですね。今度は、主人公が女の子の場合でも、ちゃんと結婚できるようにしたいですね。

――現在『小学四年生』（小学館刊）で『牧場物語』ワールドを描いたコミックが連載されていますね。ゲームやコミック以外にも、グッズなどを作る予定はありますか？

和田：じつは、クレーンゲーム機用の景品など、いろんな企画が進行中です。いまのところはお楽しみに……といった感じでしょうか!?

庫裡：『牧場物語』のコンセプトである“ほんわか・のびのび・やさしい気持ち”が表現できれば、どんなことでもやってみたいですよね。

――それでは最後に、全国の牧場マスターたちにひとことメッセージをお願いします。

和田：自由度が高いゲームなので、みなさんが好きなように遊んでくれればと思います。自分だけの牧場を作ってほしいですね。たとえば牧場の中に柵で絵を描いたり、見わたすかぎり牧草だらけにしてもいいんです。ほかの人が思いつかないような、オリジナルの牧場を作ってみてください。

KOZI：「何でもできる！」ではないですけど、人それぞれですからね。牛とニワトリをたくさん育てる「酪農物語」とか、牧場全部を畑にした「作物物語」を楽しんでもらってもいいですし。スタッフとしては、牧場ライフを感じていただければ、それで十分です。

庫裡：そうですね。ゲームの中でおじいさんも言っていますが、牧場の毎日は大変です。そんな毎日を乗り越えて「牧場マスター」になったあとも、自分だけのオリジナル牧場をがんばって作ってほしいですね。

――ありがとうございました！



『牧場物語GB』用語集

『牧場物語GB』に登場するアイテムや動物をいっぺんに大紹介するぞ！

ゲームに登場するアイテムや動物を解説。さらにアイテム名の右のページを開けば、くわしい解説がのっているぞ。

このページの読み方

アイテム名／登場ページ

用語解説

あ

雨降りの傘／P25・75

イベントが発生したあとに納屋に出現。使った翌日の天気は必ず雨になる。

犬／P19

イヌ科の動物。主人公の心をなごますペットで、大事な友だち。

牛のエサ／P79

動物屋で買える、牛専用のエサ。ニワトリ専用のエサよりも高価。

牛の薬／P77

牛の病気を治すためのクスリ。動物屋で買えるぞ。

牛のたね／P78

子牛を産ませることができる。動物屋で牛を買うよりも安い。

牛(安い)／P57

大牛の中ではミルクのしぼれる量が一番少ない。売り値も一番安い。

牛(ふつう)／P58

大牛の中ではミルクのしぼれる量が2番目に多い。売り値もそれなりの値段。

牛(高い)／P58

大牛の中でもミルクのしぼれる量が一番多い。売り値はかなり高価。

馬／P26

ウマ目ウマ科の動物。成長すれば、作物の収穫のときに役立つぞ。

馬のカバン／P75

馬が成長すると道具屋で買えるようになる。馬に装備すると、作物の集荷が楽になるよ。

Sミルク／P59

大牛からしかとれない。量が一番少なく、売り値も安い。

Mミルク／P59

大牛からしかとれない。Sミルクよりも量が多く、売り値も少し高くなる。

Lミルク／P60

大牛からしかとれない。量が一番多く、売り値も一番高い。

大石／P12

牧場のあちこちにある、邪魔者。小石より大きくて、ハンマーで6回たたくか、スーパーハンマーで1回たたけばこわれる。

おにぎり／P63

食堂で買える。体力が最大で20ポイント増える。値段も200Gと安い。

オノ／P68

切り株を割る道具。はじめから納屋に置いてある。

か

カイバ／P55

牛や馬のエサとなる干し草。また、ゲーム中ではニワトリのエサにもなる。

カブ／P14・50

アブラナ科の野菜。春の月の間だけ収穫（しゅうかく）できる。たねは花屋で買える。

カマ／P69

雑草や牧草を刈（か）るときに使う道具。はじめから納屋に置いてある。

キノコ／P54

地下に生えている菌類（きんるい）。売り値が高い。

切り株／P12

木を切ったあとの根株。オノでたたくと資材になる。牧場をたがやすときには邪魔者だけど、家の増築（ぞうちく）には必要なもの。

金のタマゴ／P30・57

金のニワトリに前日エサを与えると産んでくれる。かなりの高値で売れる。

金のニワトリ／P30・56

通信機能による、ニワトリの交換（こうかん）で手に入る。金のタマゴを産んでくれる。

クロワッサン／P63

食堂で買える。体力が最大で30ポイント上がる。よく食べるけど高価。

クワ／P69

牧場をたがやすときに使う道具。はじめから納屋に置いてある。

ケーキ／P24・64

回復アイテム。食堂で買える。食べると体力が25%回復することができる。

小石／P12・73

牧場のあちこちにあり、畑をたがやすには邪魔になる。ハンマーでくだくか、池に捨てよう。

コイン／P13・80

畑をたがやしていると掘りあてることがある。お金が50G増える。

さ

魚／P61

イベントで釣りざおを手に入れると湖で釣れる。売り値も高価。

柵（さく）／P7・73

土地の仕切りに使うもの。資材置き場に入れると資材にもなる。

雑草（ざっそう）／P12

牧場に自然に生えている草。カマで刈るか、抜いてしまおう。

資材（しざい）／P73

切り株を割るか、大工さんから買うと手に入る。柵を資材置き場に入れても資材になるぞ。

ジャガイモ／P14・51

ナス科の作物。手間はかかるが、売り値は高い。収穫後はたがやした土にもどる。たねは春の月に花屋で買える。実際は細かく切った、たねイモを植える。

ジョウロ／P74

はじめて作物のたねを買うと花屋でもらえる。主人公が女の子の場合、はじめから持っている。

スーパーオノ／P23・70

イベント発生後に手に入る。切り株を1回振ると割れる。

スーパーカマ／P23・71

イベント発生後に手に入る。3×3ブロックをいっきに刈れる。

スーパークワ／P23・71

イベント発生後に手に入る。1度に6ブロックをたがやせる。

スーパーハンマー／P23・72

イベント発生後に手に入る。大石を1回でくだけるぞ。

スプリンクラー／P24・74

水をまく道具。イベント発生後に買える。3×3ブロックと、かなり広い範囲に水がまける。これがあれば、水まき仕事がかなり楽になる。

た

タマゴ／P18・56

ニワトリにエサを与えると産んでくれる。売り値は安い。

チーズ／P60

大牛からしぼったミルクをチーズメイカーに入れると作れる。

チーズメイカー／P81

しぼったミルクを入れるとチーズができる機械。買い値が30000Gとかなり高価。

力の木の実／P21・24・67

地面や金山を掘るとたまに手に入る。イベントでも入手できる。体力値が10ポイント増え、体力も10ポイント回復する。

乳しぼり器／P77

大牛のミルクをしぼるときに使う道具。牛を飼いはじめると、道具屋で買えるぞ。

釣りざお／P25・82

イベント発生後に納屋で手に入る。すると、地底の湖で魚が釣れるようになるよ。

つるはし／P25・72

かたい地面を掘りおこす道具。あまり使わないが、地底の金山を掘るときに必要になる。

定食／P64

食堂で買うと体力が50%回復する。ケーキよりも高価。

トウモロコシ／P15・52

イネ科の作物。とても売り値が高く、夏の間だけ収穫することができる。ただし、栽培には手間がかかる。トウモロコシのたねは夏の月に花屋で買える。

特製ワイン／P24・67

酒場で買うと体力が100%回復する。効果はバツグンだが、その分だけ値段もかなり高くなる。ここぞというときにだけ飲もう。

トマト／P15・51

ナス科の野菜。売り値が高く、手間もあまりかからない。夏の間だけ収穫できる。トマトのたねは夏の月に花屋で買える。

ドル袋／P13・80

畑をたがやしているときや、金山を掘りおこしているときに発見する。

な

ナス／P15・52

ナス科の野菜。手間はかからないが、売り値が安いので、たねまきと収穫のサイクルを早くしたい。収穫するとたがやした土にもどる。ナスのたねは秋の月に花屋で買える。

肉まん／P62

食堂で買える。体力が最大で10ポイント増える。

ニワトリ／P18・55

タマゴを産んでくれる。動物屋に売ることもできる。売り値も高い。

ニワトリのエサ／P79

動物屋で買えるニワトリ専用のエサ。高価だが12回分使用できる。

ニンジン／P16・53

セリ科の野菜。売り値が高く、手間もそんなにかからない。冬の間だけ収穫できる。ニンジンのたねは冬の月に花屋で買える。

猫／P19

ネコ目ネコ科の動物。主人公の大切なペット。顔を洗うしぐさがカワイイ。

は

バター／P61

大牛からしぼったミルクをバターメイカーに入れると作れる。

バターメイカー／P81

収穫したミルクを入れると、バターに加工してくれる道具。

ハンマー／P70

石をくだくために使う道具。はじめから納屋に置いてある。

ビール／P66

酒場で1年中売っていて、買うと体力が50%回復する。特製ワインの次に効果のある飲み物だが、値段が高い。かなり疲れているときだけ飲もう。

ブラシ／P76

これを使えば牛の愛情度がアップする。道具屋で買える。

ブロッコリー／P16・54

キャベツの一変種。手間はかかるが、売り値は高い。冬の間だけ収穫できる。ブロッコリーのたねは冬の月に花屋で買える。

ベル／P76

はじめて牛を買うとオマケでついてくる。牛を呼ぶときに使う。

牧草／P14・55

刈ると、牛やニワトリが食べるカイバになる。高価だが手間いらず。牧草地を広げないと、牛やニワトリを動物屋で売ってもらえない。牧草のたねは春～秋の月に花屋で買えるぞ。

ま

ミルク／P65

酒場で買うと、体力が最大で10ポイント増える。

目覚まし玉露／P65

酒場で買える。体力が最大で20ポイント増える。

や

山ブドウ酒／P24・66

酒場で買える。体力が最大で30ポイント増えるが、値段が高い。

予防薬／P78

動物屋で買える。これを使えば、牛の病気が30日間発生しない。

ら

ラッカセイ／P15・53

マメ科の1年草。あまり手間はかからないが、売り値も安い。たねまきと収穫のサイクルを早くして、何度も出荷しよう。ラッカセイのたねは秋の月に花屋で買えるぞ。

参考文献

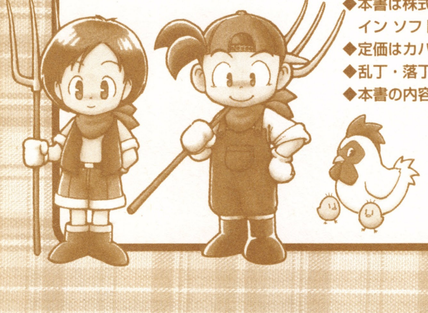
『国民百科事典』平凡社
『動物大百科』平凡社
『動物のお医者さん』白泉社
『ビジュアルディクショナリー④ 動物～ANIMALS』同朋舎出版
『ふしぎ大好き！たんけん隊⑦ ほ乳類』同朋舎出版
『ワーズ・ワード　コンパクト版』同朋舎出版

牧場物語GB 完全攻略ガイド

発行日●1998年2月10日　初版発行
1998年6月26日　5版発行

企画・構成●スタジオ・ハード&光栄 出版部
原稿執筆●澤上珠理、藤井宣宏（STUDIO HARD MX）
編集協力●荻原麻里、合田夏子、高村泰稔（STUDIO HARD MX）
カバーデザイン●ヤマグチサトシ（HAPPY－VALLEY）
本文デザイン●神谷華江、三樹由紀子、中尾 公（SOMKA DESIGN）
キャラクターイラスト●故山研次（マルカム）
アイテムイラスト●根木儀雄
制作協力●株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア パック イン ソフト本部
Special Thanks●和田康宏（株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア パック イン ソフト本部）、『牧場物語GB』開発スタッフのみなさん

発行者●襟川陽一
発行所●株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12
電 話 045-561-6861
DTPオペレーション●神谷華江、三樹由紀子、中尾 公（SOMKA DESIGN）
印刷・製本●共立印刷株式会社



ISBN4-87719-551-3 C0076

Printed in Japan

株式会社光栄®



ISBN4-87719-551-3

C0076 ¥950E

9784877195519

定価：本体950円+税

株式会社光栄

1920076009501

本書は株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアの許諾商品です。

